
ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME PLAYERS 遊戲誌 VOL.018
HK$25 2001.08.15 www.gameplayers.com.hk
《FAMI通》前記者內海幸正式加盟 GPM
大量日本方面猛稿
中文版 ILLBLEED 介紹及製作人員訪問
ENIX ONLINE RPG - CROSSGATE - 試玩報告
日本最大模型展 WONDER FESTIVAL 現場報導
內海幸專欄：由日本人看遊戲業界
FFX 攻略完結篇
BLITZ BALL 球隊、怪物訓練場完全制霸法
公開召喚獸、SPHERE 盤鮮為人知的秘密
KOF 系列何去何從？
直擊訪問 SNK 總公司代表
Devil May Cry TM
發售前最終特集
隨書附送由 J.J 親自製作
DEVIL MAY CRY 預告 VCD
© CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED

HYPER 電腦遊園地

PC PLAYER Vol.90

隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20元正

充滿火爆場面

MAX PAYNE

吳宇森式電影變遊戲
本年度無械可擊鉅著

《Dragon Riders : Chronicles of Pern》
《Mech Commander 2》
《大唐雙龍傳》
《新仙劍奇俠傳》
《老夫子大富翁》
從新評估

《Heros of Might & Magic 4》
《Alien VS Predator 2》
《Red Facton》
《From Dusk Till Dawn》
《Die Hard: Nakatomi Plaza》
《虛疑人生之修羅戰記》
新作預告

《新仙劍奇俠傳》
《Alone in the Dark: The New Nightmare》
遊戲攻略



EDITORIAL★

GAMEPLAYER的新一頁

前日本遊戲雜誌《Fami通》編輯內海幸 (筆名「齊九寧」) 由本期開始將會正式加入本誌編輯的行列。

內海幸曾先後擔任《Fami通》、《遊戲批評》、《Saturn Fan》等多本日本遊戲雜誌記者及編輯的工作，亦曾於SCE (Sony Computer Entertainment) 參與戲開發的工作。除此之外，內海先生對於創作漫畫亦有濃厚的興趣，除了曾經在《Fami通》內刊登四格漫畫之外，他的作品更曾成為「Fami通漫畫大賞」的入賞作品。

日本作為電視遊戲的發源和中心，香港與日本的遊戲界自然密不可分。但這同時表示香港的遊戲界只能跟隨著日本，我們總是走在其後。香港的遊戲雜誌界亦然，由於日本遊戲商對於其遊戲作品的資料作出嚴密的監管，香港遊戲雜誌要獲得最新遊戲的資訊亦只能夠依賴日本的遊戲傳媒。但藉著今次內海先生的加盟，我們希望能夠為所有本誌的讀者帶來更多獨家以及第一手的遊戲資訊，為香港的遊戲雜誌界爭取更大的主動性，令大家更貼近 遊戲界的最前線。

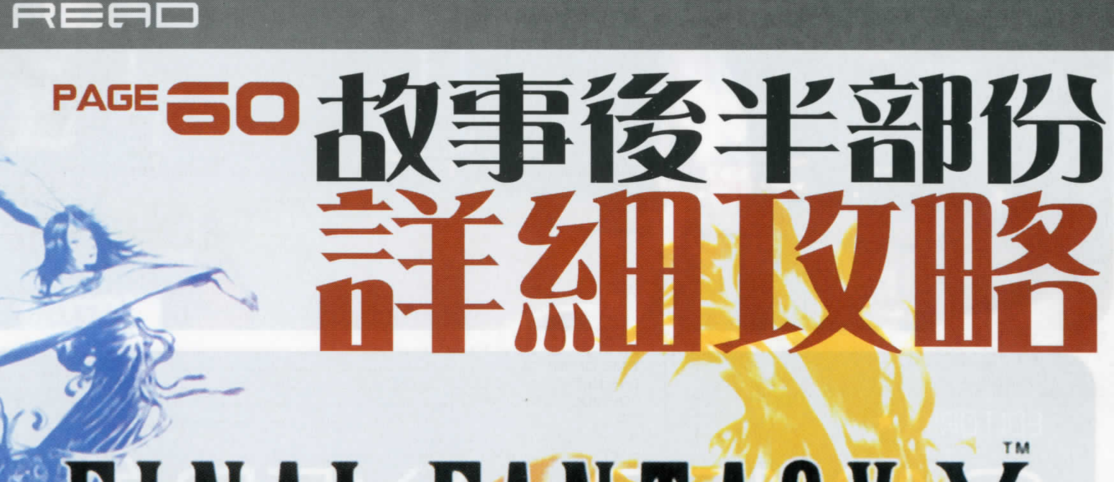
內海先生本期為我們撰寫了一系列的文章，包括PC網絡遊戲《Cross Gate》的試玩報告，Wonder Festival直擊報導等，藉《Illbleed》推出中文版之際，他更特意拜訪了製作《Illbleed》的Crazy Games的開發部並與遊戲的製作人進行了詳細的討論，而每期內海先生更會撰寫一個名為「Our Princess is in another castle!!」的專欄，為我們介紹許多鮮為人知的日本業界事情。

為了令本誌能夠不斷進步，我們將會不斷作出更多新的嘗試，但同時我們亦很需要各位讀者的意見，只有得到你們的支持、意見、期望，我們才能夠進一步作出更大的改進！

CONTENTS

GAMEPLAYERS VOL.018
2001年8月15日
每本港幣25元

MUST READ



試玩報告







遊戲類型解說

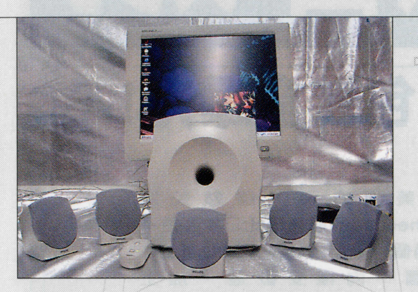
ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

VOL.018
volume.018. 15.08.2001

FEATURES



解開FFX之謎!



特稿：



內海幸帶你進入日本的遊戲業界



SNK代表專訪

DEPARTMENTS

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

OTHER

GAME INDEX

GAME i PLAYERS

出版Cineaste internation ltd.
地址：香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓
電話：2835-8169 傳真：2285-9889

總編輯Chief editor／
時雨〉 ianmak@gameplayers.com.hk
執行編輯／
寒武紀〉 ronald@gameplayers.com.hk
編輯Editor／
MARKS〉 marks@gameplayers.com.hk
SAKURA KI〉 sakurakibc@gameplayers.com.hk
小悠〉 nanase_yu@gameplayers.com.hk
阜林三郎〉 enixc@mac.com
AINHO〉 ainho@gameplayers.com.hk
阿亮〉 tmleong@gameplayers.com.hk
小寶寶〉 nash_na@gameplayers.com.hk
KACHUN〉 kachun@gameplayers.com.hk
SASAKO〉 sasako@gameplayers.com.hk
美術設計Designer
Cally cally@gameplayers.com,hk
Fung
排版Artist
GPM artist team
封面Cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市務經理Market executive
Atus Ng
電腦分色
EPS production ltd・red star graphic printing・tomato express ltd.

印刷 TIMES RINGIER(HK) LIMITED
地址 11-13 Dai Kwai Street, Tai Po Industrial Estate, Tai Po, N.T. HongKong
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

日美兩地正式展開 GAMECUBE XBOX 預售攻勢

隨著Gamecube及Xbox的發售日逐漸迫近，不論是微軟還是任天堂、遊戲零售商甚至一般的大眾玩家，都為著這兩部主機的推出而作好準備。最近隨了多間網上商店已分別展開了兩部主機的預售服務之外，微軟更率先為各大零售商送上各種宣傳佈置，務求為主機的推出作出最好準備。

日本方面，全國最大規模便利連鎖店Lawson屬下便利店內的中端機已於8月15日開始正式接受Gamecube以及同日推出的三款作品《Luigi's Mansion》、《Wave Race Storm》及《Super Monkey Ball》的預約申請。由於任天堂於Gamecube發售首兩日只會推出總共50萬部Gamecube主機，所以一般估計推出當日很可能會出現貨量不足的情況，因此有關的預售服務預計會得到不少希望第一時間買到Gamecube主機的玩家的歡迎。不過Lawson方面亦已表示其所提供的預售服務有一定的限額，假如應購數目超過限額便會停止預售服務。

美版《SUPER MONKEY BALL》早過主機推出

特別的是，雖然美版Gamecube的發售日已定為11月5日，但美國世嘉已經宣布，其與主機同日發售的《Super Monkey Ball》將於10月30日推出，比主機的發售日還要早。



《Super Monkey Ball》遊戲畫面。

GAMECUBE 包裝盒曝光！

最近媒界公開了Gamecube主機的包裝盒設計。

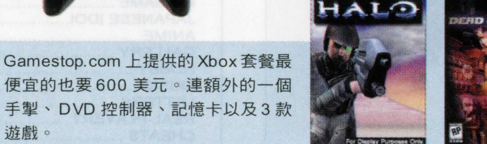


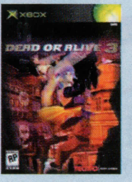
美國方面，雖然美版Gamecube的發售日比日本遲差不多兩個月，但由於任天堂的產品在美國一向極受歡迎，加上Gamecube在美國遊戲展E3上又獲得空前的成功，預計Gamecube亦會有很大的需求，所以部份遊戲商品專賣店亦已經開始為自己的店舖佈置了各種Gamecube甚至Xbox的陳列品及佈置。

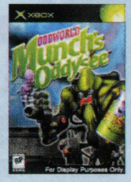
美國網站率先推出XBOX預售服務

美國網站Gamestop.com亦率先推出Xbox產品的預售服務，除了Xbox主機之外，網站更接受網上預約超過50款Xbox遊戲，而所有遊戲的售價均劃一為49,99美元(約390港元)。另外，網站又推出一系列的Xbox套餐，其中最便宜的套餐包括三款遊戲(《Dead or Alive 3》、《Halo》、《Oddworld：Munch's Oddysee》)、兩個手掣、DVD控制器以及記憶卡，售價為599.91美元(約$4670港元)。而最昂貴的則是名為「Ultimate Bundle」價值$1,200美元(約$9300元)的套餐，套餐包括全部一共14款預定與主機同日推出的遊戲、兩個手掣、胎盤、對戰Cable等一系列周邊設備。







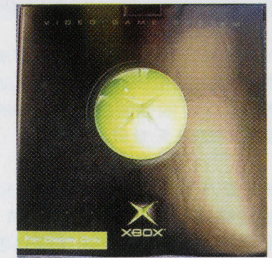


Gamestop.com上提供的Xbox套餐最便宜的也要600美元。連額外的一個手掣、DVD控制器、記憶卡以及3款遊戲。

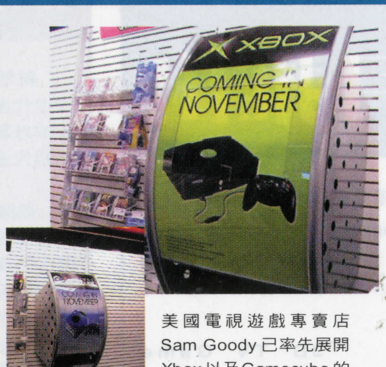


微軟率先展開 XBOX 店頭宣傳攻勢

雖然Xbox與Gamecube在美國的發售日相若，但微軟方面較早前已經給美國各大小型遊戲產品專賣店運送第一批Xbox的宣傳陳列品，為其將接踵而至的宣傳攻勢打響頭炮。這些陳列品包括真正的Xbox主機及軟件包裝盒、宣傳海報等。另一方面，微軟又與著名廣告製作公司FreestyleCollective製作了一輯長45秒的電視廣告。該廣告是一個運用了獨特拍攝技巧，影像混合了真人實景以及卡通動畫兩種影像成份。



這便是真正的Xbox主機包裝盒。



美國電視遊戲專賣店Sam Goody已率先展開Xbox以及Gamecube的宣傳工作。

Xbox 官方宣傳海報！

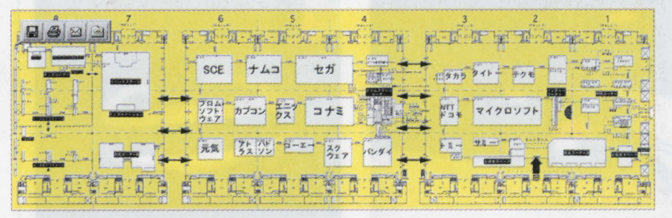


微軟其中一款首批宣傳海報。

「東京遊戲展 2001 秋」

微軟展覽場地面積全場之冠

另外，即將於10月12至14日舉行的「東京遊戲展2001秋」主辨單位CESA (Computer Entertainment Software Association) 公布了更多有關展覽的進一步內容，其中包括微軟以及新力分別已經確定會參展，而且微軟的展覽攤位的面積更是全場之冠 (參看下圖)。相較之下，新力的攤位面積比起世嘉、Konami更細。相信微軟是希望在Xbox推出之前進一步提供Xbox在日本的知名度。

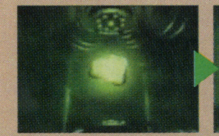
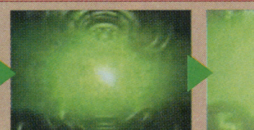
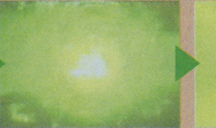
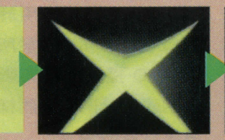


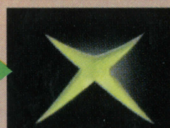
「東京遊戲展2001 秋」展覽場地廠商分佈示意圖。讀者可比較微軟(マイクロソフト)、Konami(コナミ)、Namco(ナムコ)以及Sony Computer Entertainment(SCE)的展場面積比例。

XBOX 開機畫面公開

微軟在一次針對投資者的發佈會上，公開了Xbox主機的開機畫面以及開發中的Xbox遊戲《Dead or Alive 3》的試玩版遊戲。會上微軟的發言人表示Xbox的開機時間將會比PS2快三倍之多。

開機時間比PS2 快三倍!!

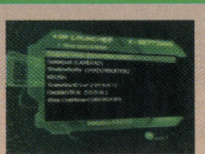













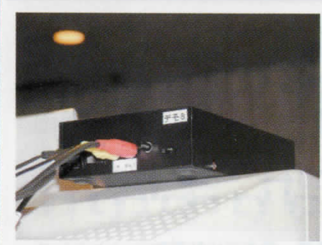
Xbox 開機畫面。

新一代立體影像轉換器9月推出

3D.com 將於9月1日推出一款能夠處理電視遊戲機畫面資料並將其3D化的周邊設備「3D TV Game Adaptor」。「3D TV Game Adaptor」將能對應大部份包括PS1、PS2、N64以致Xbox等不同的主機。售價為39,800日圓(約$2500港元)。


放置在PlayStation2上方的小黑盒便是「3D TV Game Adaptor」。

「3D TV Game Adaptor」其實是3D.com去年4月推出，一部能夠將一般的2D影像信號轉換為3D的周邊設備「3D Box Super」的改良版。改良版特別因應遊戲主機的需要而作出了大幅度的改良。利用「3D TV Game Adaptor」，遊戲畫面影像將會由平面轉變為一個極富立體空間感的影像。


「3D TV Game Adaptor」主機背部。可以看到影像插頭以及電源開關。


專用立體眼鏡「液晶快門眼鏡」。

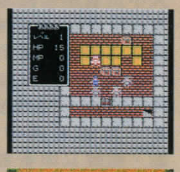
一般的人類是透過左右眼的視差去分別空間的立體感的，而「3D TV Game Adaptor」正是利用基於這個原理開發而成的「快門技術」，將遊戲主機輸出的視信資料進行處理，並在螢光幕上顯示出兩個能夠產生視差的畫面，再配合專用的「液晶快門眼鏡」利用高速左右交互產生的影像信號，便能夠產生立體影像。再加上利用光暗度、濃淡度亦會根據影像與眼睛之間的角度進行處理，便能產生模擬視差效果的視訊資料。


在有關的發佈會上工作人員即場示範「3D TV Game Adaptor」的使用方法。

「3D TV Game Adaptor」除了適用於遊戲主機之外，亦適用於所有例如DVD播放器擁有影像輸出的視像設備，並同樣能夠產生立體效果。

懷舊熱吹襲新一代機迷

雖然對於大部份玩家而言，已經習慣了所謂的次世代遊戲主機上高度3D化的遊戲作品，但最近日本方面則興起了一股懷舊熱潮，其中的對像自然是初代遊戲主機的任天堂紅白機。



根據任天堂方面表示，對於任天堂紅白機的增加相信是由於紅白機有推出至今已經有16年的時間，許多新一代的玩家可能並未接觸過舊主機上的遊戲作品，另一方面，次世代遊戲主機由於性能大幅度強化，遊戲本身的系統以至操作方法亦傾向高度複雜化，對於一般的玩家難以享受電視遊戲應有的趣味性。而紅白機的遊戲作品正能讓任何人都可以簡單地高享受箇中樂趣的遊戲，對於許多新舊兩代的玩家都有一定的吸引力。



根據任天堂方面的資料，現時消費者對紅白機仍保持有一個非常穩定的需求，現時任天堂的生產部門每月生產約五千部紅白機而應付需求。不過，任天堂表示並未有計劃重新推出紅白機遊戲卡帶作品，所以現時要購買任天堂的遊戲軟件只能在二手市場上尋找呢。



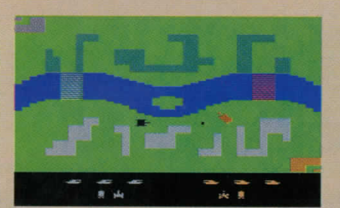


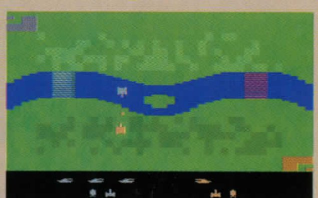
的確，任天堂以至超級任天堂上有數不盡的精彩作品，對於未曾接觸過舊世代主機的朋友而言自然是不能錯過，對於一些舊玩家而言，在十多年後的今日再一次體驗這些遊戲作品，必定別有一番感動呢。《DRAGON QUEST》、《METAL GEAR》、《FINAL FANTASY》、《ZELDA》、《惡魔城》這些現時最出色的遊戲系列均在紅白機上推出過，真正的遊戲玩家又怎可以不玩?



RETRODESIGN 為 ATARI 2600推出《COMBAT TWO》

不單只一般的電視遊戲迷，就連遊戲廠商亦參與了這股懷舊熱。Retrodesign 宣布，將會推出Atari 2600主機專用遊戲《Combat Two》。Retrodesign的發言人表示，他們一共生產了250套《Combat Two》遊戲軟件，軟件套裝包括精美的包裝盒以及專為Atari的Fans或喜歡懷舊遊戲而設計的說明書。不過《Combat Two》並不會公開在一般零售商內出售，而只會在即將在美國拉斯維加斯舉行的懷舊遊戲展覽「Classic Gaming Expo 2001」中出售。





你能夠相信在21世紀的今天還會推出這些遊戲作品嗎?

《Combat Two》這款遊戲早於多年前已經完成主要的開發工作，但一直未有正式推出市面。

《DOA3》再有新圖片公布

《Dead or Alive 3》被認為是Xbox主機性能的試金石，而遊戲的開發商Tecmo最近再公開了利用Xbox實機生成的遊戲畫像。

新公開的圖片是Christy (蛇拳) 以及Hitomi (空手道) 中在沙灘背景下戰鬥的場面，背景中可以看到鳥群在空中盤旋、下沈中的夕陽等景物，讀者相信可以想像在真實的動畫片段中會有很出色的表現。

新公開的《Dead or Alive 3》遊戲畫面。







《遊戲王》成績未如理想 KONAMI 收益大減 股價暴跌

Konami公布2001的中期業績報告，上半年公司純利益大幅減七成。同時修改2001年全年業績預算案。純利由原本的240億日圓調低至175億日圓，減幅差不多達三成。消息公布後引致投資者沽出Konami的股票，令Konami的股價大幅下滑兩成，是Konami十年來在一日之內的最大跌幅。


Konami的卡遊戲在開始被冷落，成為今次Konami業績大跌的主要原因。

去年Konami的業積出現兩成增長，其中一個最主要動力是來自大受歡迎的卡遊戲《遊戲王》，卡遊戲支持著已經出現飽和的音樂遊戲市場，但這款有三年歷史的遊戲的最新一集《遊戲王Official Card Game Dual Monsters》的銷售成績卻未如理想，Konami預計全年在卡遊戲的銷售數字將會較最初預期大幅減少一半，達240億日圓。

但另一方面，Konami同時調高的了電視遊戲部門的業績預算，將於下半年推出的《Metal Gear Solid 2》以及《Silent Hill 2》預計亦會有不錯的成績。

最近Konmai方面頻頻宣布多個大大小小的收購以及注資其他公司的計劃，由較早前的Takara、Success、Hudson以至剛公布與賭場管理公司Paradigm Gaming Systems, Inc.的收購計劃等，相信Konami面對著日本遊戲市場的萎縮，領導層亦意識道單單依賴遊戲部門並不能使公司有更為穩定的發展，所以現時正積極開拓其他業務項目的發展空間。

鄭問三國誌發售日決定

已經一再一再一再延期，由GameArts開發並由台灣著名插畫師鄭問擔任人物設計的《鄭問三國誌》，已決定於2001年11月1日發售。

《鄭問三國誌》這款遊戲由公布之今已有數年的時間，其間遊戲的開發平台亦由DC轉到PS2之上，其後發售日期亦多次作出修改，相信許多三國誌或鄭問迷都期望今次公布最新的發售日期亦是最終的發售日。

《鄭問三國誌》是一款模擬 策略遊戲，但在遊戲系統上將會作出多種新嘗試，背景資料亦作出了詳細的設定，有別於過往的《三國誌》系列。

遊戲名稱：鄭問三國誌
開發商：GAME ART
機種：PlayStation 2
遊戲種類：SLG
發售日：11月1日
售價：7,800日圓







《鄭問三國誌》遊戲畫面。

GAMEPLAYERS GROUP 主辦「機王爭霸戰」

Gameplayers Group於8月14日至19日一連五日將於香港仔中心商場舉行一個名為「機王爭霸戰」的活動，除了提供Playstation2以及Dreamcast遊戲試玩之外，於8月19日我們更會舉行一個《Winning Eleven 5》的比賽，勝出的朋友將會獲得豐富獎品!

主辦單位：Gameplayers Group 及Cyber City
舉行日期：8月14至19日
地點：香港仔中心商場
節目：免費遊戲試玩、《Winning Eleven 5》比賽 (8月19日)
報名辦法：

《DEVIL MAY CRY》官方中文版完全攻略本

授權聲明

Capcom Asia Company Limited 已授權Cineaste International Limited遊戲誌有限公司，在香港獨家製作《Devil May Cry》之中文攻略本。

任何人士，未得Capcom之准許而在香港出版或發行上列遊戲之攻略本，即屬違法。雜誌在報導有關該遊戲內容時，亦必需遵守由CAPCOM發表之進度指引。

如有任何違規者，我倆公司定會循任何適當途徑追究。多謝合作!

CAPCOM ASIA COMPANY LIMITED
Cineaste International Limited 遊戲誌有限公司
2001年8月10日




HK RANKING 香港銷售榜
dream ranking >>

NO.1 FINAL FANTASY X
本地售價：$510
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●8800 日圓●2001 年7月19日

NO.2 黃金之太陽～被開啟之封印～
本地售價：$270
●GBA ●任天堂●RPG ●4800 日圓●2001 年8月1日

NO.3 MARIO CART ADVANCE
本地售價：$270
●GBA ●任天堂●RAC ●4800 日圓●2001 年7月21日

NO.4 COMIC PARTY
●DC ●AQUPLUS ●AVG ●6800 日圓(限定版7800 日圓)●2001 年8月9日 本地售價：$398(限定版)

NO.5 OUT TRIGGER
●DC ●SEGA ●ACT ●5800 日圓●2001 年7月26日 本地售價：$320

NO.6 牧場物語 3～將心燃點起來～
●PS2 ●Victor Interactive ●SLG ●6800 日圓●2001 年7月5日 本地售價：$430

NO.7 BREATH OF FIRE ～龍之戰士～
●GBA ●CAPCOM ●RPG ●5800 日圓●2001 年7月6日 本地售價：$270

NO.8 TACTICS OGRE外傳 ～The Knight of Lodis～
●GBA ●任天堂●SLG ●4800 日圓●2001 年6月21日 本地售價：$270

NO.9 FINAL FIGHT ONE
●GBA ●CAPCOM ●ACT ●4800 日圓●2001 年5月25日 本地售價：$270

NO.10 風之古洛羅亞～做夢之帝國～
●GBA ●NAMCO ●ACT ●5300 日圓●2001 年7月19日 本地售價：$270


JP RANKING 日本銷售榜
dream ranking >>

NO.1 黃金之太陽～被開啟之封印～
本週銷量：129314
累積銷量：129314
●GBA ●任天堂●RPG ●4800 日圓●2001 年8月1日

NO.2 大家的GOLF 3
本週銷量：105189
累積銷量：377946
●PS2 ●SCE ●SPT ●4980 日圓●2001 年7月26日

NO.3 FROM TV Animation One Price 飛翔吧海賊團
本週銷量：101003
累積銷量：101003
●PS ●BANDAI ●RPG ●5800 日圓●2001 年8月2日

NO.4 FINAL FANTASY X
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●8800 日圓●2001 年7月19日 本週銷量：85703 累積銷量：2068868

NO.5 SUMMON NIGHT 2
●PS ●BANPRESTO ●SRPG ●5800 日圓●2001 年8月2日 本週銷量：76328 累積銷量：76328

NO.6 MARIO CART ADVANCE
●GBA ●任天堂●RAC ●4800 日圓●2001 年7月21日 本週銷量：50125 累積銷量：391590

NO.7 爆轉SHOOT BAYBLADE
●GB ●BROCCOLI ●AVG ●4800 日圓●2001 年7月27日 本週銷量：23971 累積銷量：79020

NO.8 火焰聖母～The Virgin on Megiddo～
●DC ●廣美●AVG ●6800 日圓●2001 年8月2日 本週銷量：19371 累積銷量：19371

NO.9 GRAN TURISMO 3 A-spec
●PS2 ●SCEI ●RAC ●6800 日圓●2001 年4月28日 本週銷量：18202 累積銷量：1326989

NO.10 動物之森
●N64 ●任天堂●SLG ●5800 日圓●2001 年4月14日 本週銷量：16007 累積銷量：158743


香港讀者期待榜 HK READER RANKING
dream ranking >>

NO.1 真・三國無雙 2
雙週票數：60
累積票數：118
●PS2 ●KOEI ●ACT ●6800 日圓●2001 年9月20日

NO.2 莎木 II
雙週票數：25
累積票數：64
●DC ●SEGA ●FREE ●7800 日圓●2001 年9月6日

NO.3 METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY
雙週票數：24
累積票數：132
●PS2 ●KONAMI ●ACT ●價格未定●2001 年12月

NO.4 鬼武者 2
●PS2 ●CAPCOM ●ACT ●價格未定●2002 年3月7日 雙週票數：20 累積票數：20

NO.5 STAR OCEAN 3
●PS2 ●ENIX ●RPG ●價格未定●發售日未定 雙週票數：15 累積票數：15


日本讀者期待榜 JP READER RANKING
dream ranking >>

NO.1 莎木 II
1668 票
●DC ●SEGA ●FREE ●7800 日圓●2001 年9月6日

NO.2 櫻大戰 4～戀愛少女～
1648 票
●DC ●SEGA ●AVG ●價格未定●2002 年春

NO.3 METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY
1491 票
●PS2 ●KONAMI ●ACT ●價格未定●2001 年12月

NO.4 STAR OCEAN 3
●PS2 ●ENIX ●RPG ●價格未定●發售日未定 1473 票

NO.5 Devil May Cry
●PS2 ●CAPCOM ●ACT ●6800 日圓●2001 年8月23日 1044 票





不要錯失這個機會！

現在，只要填妥下方的表格，寄往「香港灣仔皇后大道東 248 號　萬誠保險中心 40 樓」，信封面註明「GPM RANKING」，便可為最心愛、最期待的遊戲投下一票，而且我們每期還準備一款原裝遊戲送給一位來信的讀者。不要猶疑了，大家踴躍寄信來投票吧！

RANKING

香港讀者投票表格

香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

身份證 / 護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

今期得獎者是黃國區，我們將會有專人聯絡你前來領獎。

FFX 旋風過後，市場開始回復正常的走勢，各遊戲於首週銷量都有不錯的佳績，如移植至Dreamcast 的電腦戀愛名作「COMIC PARTY」，其限定版在港的售價也只是 $400 多元，以致吸引到不少玩家去購買。同時，於日本方面，BANDAI 近日正式表明已加入「SIMPLE」系列的行列，與D3 PUBLISHER 聯手合作推出一系列「SIMPLE CHARACTER 2000」的低廉價作品，換言之在不久的將來，大家只需 2000 日圓，便能玩到一些全新 GUNDUM 或蒙面超人等人氣之作品。由此可見，廉價遊戲在遊戲業界上有很大的市場。(AINHO)

日本資料來源：FAMI 通 8.24/31 號

櫻大戰 4~ 戀愛少女 ~(圖為櫻大戰 3~ 巴黎正在燃燒嗎)

電視遊戲史上最具爭議性的作品

ILLBLEED イルブリー

開發商：	Crazy Games
機種：	Dreamcast
遊戲種類：	ACT
發售日：	2001年8月
售價：	98港元

TEXT：齊九寧 (內海幸)

成功潛入開發部！

在日本玩家中掀起熱潮的驚慄遊戲傑作!!
中文版發售紀念 / 製作人獨家專訪!!

在日本版不能體驗的魅力

《Illbleed》日文版自推出以來，其超幻想式的世界觀以及嶄新的遊戲系統凝聚了一大班狂熱FANS，透過中文版的推出，香港的朋友同樣可以體驗這款出色的作品!

遊戲中玩者將在一個充滿了各種異形怪物的世界裡進行調查，而整個遊戲的系統設計非常獨特和別具一格，遊戲故事亦是經過長時間提煉而成。假如你只玩過日文版的話可能並不能完全體驗遊戲的真正趣味，所以即使你已經完成了日文版的全部遊戲，亦應該再一次挑戰中文版，並再一次欣賞遊戲中深刻的故事，你必定會感覺到前所未有的驚慄感。



◆ 所有對話以至訊息指示均全以中文顯示。假如你只玩日文版的話，你最多也只能夠體驗遊戲全部趣味的一半呢。

遊戲系統介紹



◆ 遊戲中殘忍和血腥的影像曾在玩家之間帶來頗大的反響。事實上，在遊戲中出現的血的總

《Illbleed》的遊戲舞台是一個稱為「Illbleed」的恐怖主題公園，任何進入公園的人只要能夠通過所有難關，便能夠獲得1億日圓的獎金。這個主題公園由六座建築物所組成，每座建築物內均佈下了各種各樣的陷阱，而且更是各種怪物的巢穴。完全通過主題公園有多難? 從至今為止沒有人能夠活著回來這一點便可想而知。

遊戲的主角Eriko裝備了一個能夠感應陷阱位置的「第五感感應器」，她的目標便是安全逃離這個怪物之地。遊戲的製作人更預備了一個必定令大家感到驚訝的故事結局呢。

獨家專訪《ILLBLEED》開發人員
爭議性作品的製作秘話!

GPM：首先，可否向我們透露《Illbleed》這款遊戲的構思最初是怎樣形成的呢?

西垣：上一款我有份參與製作的遊戲作品是《Blue Stinger》，由於遊戲得到世界各地玩家的接受，所以順理成章地打算推出遊戲的續集，但同時我又很希望製作另一款完全不同的遊戲作品。雖然有人認為《Blue Stinger》是一款懸疑恐怖遊戲，但其實我為了將遊戲與《Biohazard》式的作品區別開來，在製作過程中已刻意將恐怖元素排除在遊戲之外。無寧說，我的目標是為遊戲加上一連串毫無因由但卻不停發生的「笑話」，我這個嘗試無論是從玩家的反應還是從銷售數字來看都可以說是成功的。而今次，我決定將之前放棄了的「恐怖感」從新帶回遊戲之中。不過，所謂的「恐怖感」其實亦有很多不同的種類，例如日本式的「靈魂」或是「詛咒」等。在考慮採用哪一種「恐怖」的過程裡，我最後決定了選擇自己最拿手的一種「恐佈」，就是一種幽默式的恐佈，於是我再進一步想到一個以「鬼屋」為背景的遊戲。

GPM：原來如此。

西垣：在現實生活中可能要花上億元才能夠建造出來的鬼屋，在遊戲中我可以很輕易製造出來。(不過其實也不算簡單)。由於我自己很喜歡電影的關係，於是我便嘗試將驚慄電影中的那種恐怖感全部加進遊戲裡，正如剛才所說，所謂電影的恐怖感其實亦有很多種類，例如像Jason和Freddy (譯註1)這類的角色等。另一方面，當恐怖感超過某一個限度反而會變得可笑呢。所以，從正面看這款遊戲雖然是一款恐怖遊戲，但實際上這是一款「逗人笑」的遊戲。我便是循這個方向製作《Illbleed》的。

杉森：在正式開始製作之前，開發部中的六位工作人員曾經一起看過類似的電影作品，又曾到過一些類似鬼屋的建築物裡考察過。(笑)

GPM：這樣說的話，你們所謂的恐怖其實是一種黑色幽默?

各關故事大綱重點介紹

《Illbleed》整個遊戲一共有6關，每一關固然充滿了各種恐怖事件和怪物，不過玩者偶爾亦會發現一些不但不令人恐懼，反而引人發笑和感動的場面，整個遊戲的組成元素非常多元化，玩者絕對不會感到厭倦。下文我們會為大家介紹各關的故事以及重點。讀者只要同時閱讀頁面下半部份的製作人員訪問稿，定必會發現許多有意思的內容。

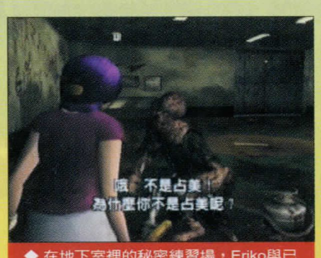


STAGE 1 呼叫死亡的全壘打

這關的故事發生在美國明尼蘇達州。班比路是一位酒店東主，他的兒子占美一直熱衷於棒球運動，占美並沒有辜負父親的期望，成為了少年棒球隊中的第三棒擊球手，更領導所屬球隊多次獲勝。兩父子生活雖然儉樸，但卻是幸福和快樂。直至某天......

這一天，有一班爛醉如泥的年輕人在醉意中以煙花為樂，更弄出了火警。占美在火警中被燒死。他的父親得知兒子死訊之後傷心至極點，更陷入了癲狂狀態，在悲傷中他將引起火警的那班青年殺光。之後，班比路便化成復仇之鬼，至今一直在這個荒廢了的酒店內居住，每次見到任何年青人進入這間酒店，即殺無赦。

這一關無論是解謎還是動作部份都屬小試牛刀的程度，玩者可以在這一關裡略為熟習遊戲的操作方法。



◆ 在地下室裡的秘密練習場，Eriko與已經身處絕境的班比路相遇。

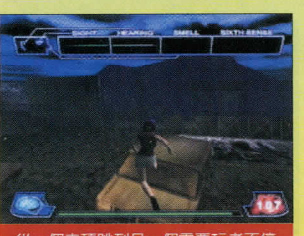
STAGE 2 蚯蚓女王的復仇

THE REVENGE OF QUEEN WORM

以養殖蚯蚓為業的迪多頓，因為蚯蚓養殖業的萎縮和股票市場的暴跌而陷入經濟困境。在極度的痛苦之下，迪多頓打算與一直是他的經濟支柱的巨大蚯蚓「Rachel」一同自殺輕生。但就在這時，一位商家接觸迪多頓並主動提出重建蚯蚓養殖場的計劃，結果兩人便結成了合作伙伴。

可惜，重建工程展開之後，迪多頓發現正在興建的並不是什麼養殖場，而只是一所普通的便利店，被騙去財產的迪多頓受盡打擊，更因此心臟病發死亡。這個原初只是蚯蚓養殖場的地方更成為了一個旅遊點。可是某天晚上，養殖場如常充滿了前來參觀的年輕人，突然從地面下爬出一條巨大蚯蚓，蚯蚓更將人群逐一吞噬......

這一關相對而言並沒有太多解謎成份，主要都是考驗玩者的跳躍動作。


從一個車頂跳到另一個需要玩者不停的跳躍。偶一不慎掉到地上便會立即遭到巨大蚯蚓的襲擊，而且你更要返回起點重新開始，頗為棘手呢!


◆ 最終BOSS——「Rachel」

西垣：我和杉森都喜歡藤子不二雄的漫畫，特別是他的「Q太郎」。在極平凡的日常生活中假如出現一些不平凡或未曾遇到過的情況，我們究竟會作出怎樣的決定呢? 在某些情形下，這些事故往往會變成一個引人發笑的鬧劇。這個思路便是《Illbleed》最根本的構想。

由構思到完成之間的苦惱

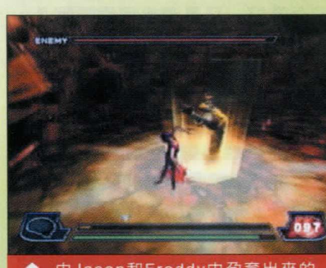
GPM：參與製作《Illbleed》的工作人員總共有多少人?

西垣：約20位左右，總製作時間約1年半。

GPM：你們最初著手哪一個部份的製作工作呢?

杉森：我們決定了這個以「鬼屋」為主體的系統之後，在其上我們必需對遊戲的故事劇情以及地圖兩個方面作同步製作。製作過程中總是由西垣提出他所構思的意念，例如一隻「手持火炎放射器的復仇鬼」、「巨大的蚯蚓」等。這些都是西垣隨口說出來的想法 (笑)。

西垣：(笑)。這些都是偶然腦海中浮現出來的影像片段。不過，其實我自己亦有對劇本創作方面作過相當的研究，所以在故事構思過程中總會特別在人物的動機以及心理變化等各方面作出不同的考慮。不過要完完全全將我的想法傳達給別人是頗為麻煩的。所以許多時候我說出了一些片斷之後，立即又放下它不管轉到另一個場景提材上。而且，我所說的杉森亦不一定會接納的，單單是討論是否採用某一些內容便已花費了許多的時間呢。


◆ 由Jason和Freddy中孕育出來的「Killer Man」。

杉森：像第五關的「Killer Man」便是由這樣的討論中產生出來。這一關與遊戲的其他部份頗為不同，因為這是一個解迷遊戲。不過，所謂解謎，假如在理論上並不成立的話反而會使劇情變得無聊和不充實，所以我們必需為這些謎團尋找一個合符邏輯的理論，並細心設定犯人的行動動機等。這些製作工作都沒有任何折徑，而必需透過長時間不斷的討論和交流才能想出來。有些時候，經過十多過小時不停討論之後，腦袋都已疲勞不堪，甚至有將會一睡不起的感覺呢。

GPM：你認為整個遊戲製作過程最困難的是哪一個部份?

杉森：我想是遊戲的系統了，因為《Illbleed》的遊戲系統是完全獨創的，根本沒有任何前例可以讓我們參考，這一點令我們大傷腦筋。每一次遊戲的系統經過改良之後，開發部的全部工作人員都需要進行一連串的試玩，收集他們的意見之後，我們又要再一次返回修正系統的工作上，並不斷重複著相同的過程。而且，遊戲中出現許多各種各樣的陷阱和特別難關，我們都要一一加以緊密和細心的測試。

GPM：《Illbleed》中出現的道具有很多都是頗為胡鬧的，究竟為什麼作出這樣的設定呢?

西垣：我想你是指像「懷石料理」之類的道具吧。由於遊戲的背景是一間充滿怪物的大屋內，假如裡面出現的東西太過平凡普通的話，便失去了原有的趣味


西垣伸哉
Crazy Games代表取締役社長
曾擔任Saturn《Dark Saber》以及Dreamcast《Blue Stinger》等極具創意的遊戲作品的監督、故事以及遊戲設計工作。《Illbleed》開發計劃總負責人。


杉森哲郎
Crazy Games開發部部長
曾擔任多款PC遊戲作品的監督、故事創作工作。在開拓3D遊戲不同的可能性中樹立了強烈的個人風格。《Illbleed》開發計劃監督。



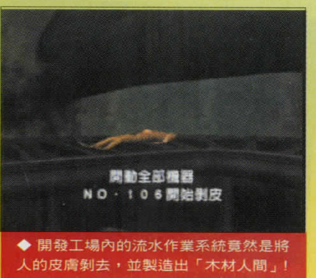


STAGE 3 木材人間

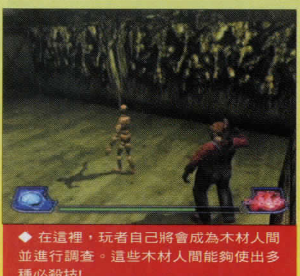
麥古拉是一位經營高性能電鋸開發公司的生意人。一天，他在一大班同業面前示範他的新產品，並用電鋸將一棵已有800多年歷史的巨樹鋸斷。可是正當麥古拉打算動手之際，這棵老樹就像突然蘇醒過來似的在眾人面前將麥古拉吞噬。事件發生之後，失去了領導人的開發公司亦被迫宣告關閉。

7年之後，發生了一件求職人士看見招聘廣告後前往應徵時失蹤的事件，而刊登廣告的竟然是「麥古拉開發公司」。不久，失蹤人士的家屬收到不明來歷的木製人體模型，這些「木人」更突然從箱內跳出來襲擊周圍的人。經多位醫生分析之後，發現這些木人的內部構造與人類一樣，木人便被稱為「木材人間」。

這一關的後本部份玩者需要在一個「死亡遊戲」中對付這些襲擊人類的「木材人間」。



◆ 開發工場內的流水作業系統竟然是將人的皮膚剝去，並製造出「木材人間」!



◆ 在這裡，玩者自己將會成為木材人間並進行調查。這些木材人間能夠使出多種必殺技!



STAGE 4 殺人百貨公司的死怖

一間百貨公司由於銷售成績不斷惡化，經營陷入困境，店長於是索性攪了一次大減價，期望能夠扭轉乾坤。殊不知，所謂的大減價，其實只是憂慮過度的店長想出來一個將顧客殺死，然後奪走他們財物的詭計。不過，警方很快便洞悉當中的內情，於是便展開行動將店長槍殺。不過，這位店長對於金錢的執念之大，竟然使他化身為怪物並從地獄重返世界，這隻怪物以同樣的方法，將商店內的商品吹入了咀咒，這些陳列在商店裡的商品便化成怪物將顧客殺死，百貨公司變成了名副其實的「殺人百貨公司」。



◆ 想錢想過頭的店長成為了異形怪物。究竟Eriko手上拿著的控制器是什麼呢?

◆ 這一關後半出現的馬莉。她會挑戰你「跳繩」和「捉迷藏」的技巧呢。

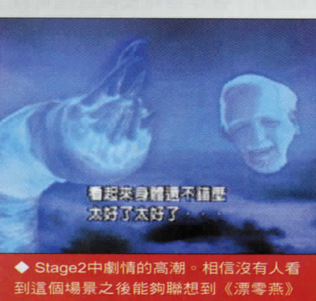
性。而且，玩者在遊戲中可能長時間都是處於緊張狀態，所以偶然也應讓他們稍為輕鬆一下呢。而且，製作那幅婆婆的畫像也花費了我們相當的工夫呢 (笑)。
杉森：當時負責製作的畫師看過畫像之後，狂笑得幾乎要從椅上掉到地上。無論如何，我認為那幅畫像做得很好。



◆ 這便是西垣口中的「懷石料理」，的確頗為另人不安的道具。

Illbleed 場景出處大搜查

GPM：遊戲中每一版的場景設計似乎都是模仿某些電影作品的，你們有沒有收過一些玩家有關這方面的回響?
杉森：的確，我們在網站留言板上也經常看到一些意見，說「這是某某電影的橋段吧!」大家都猜著某些場景意念究竟是屬於哪一部電影，不過猜中的朋友實在不多呢。剛才我們提過「Q太郎」這套卡通。不過，有許多我們所參考和模仿的電影作品都是頗為冷門的。
GPM：不過，舉一個較容易理解的例子吧。Stage 2中的「蚯蚓女王的復仇」不正是《Tremors》(譯註2) 中的巨大蚯蚓吧?
西垣：部份吧! 不過，其實我們最初的意念是來自《飄零燕》(譯註3) 這套作品的。的確，Stage2中的確出現了一隻巨大蚯蚓，但故事的意念本身則是來自《飄零燕》的。基於一位爺爺與小女孩之間的愛，我們創造了一個「恐怖的海迪」(譯註3) 的構思 (眾大笑)。




◆ Stage2中劇情的高潮。相信沒有人看到這個場景之後能夠聯想到《漂零燕》中的海迪呢。

GPM：Stage 6中「Toy Hunter」的概念又是否來自《Toy Story》呢?
西垣：沒錯，在畫面和影像上我們是參考了這套電影的，但假如你試過實際玩過這一關遊戲的話，你會發覺其實兩者是完全不同的，共通的只是兩者的基本主題，是一種珍惜自己擁有的玩具的心境（眾笑），甚至「把玩具帶到墓地去吧!」這種程度。這亦是一種黑色幽默。
GPM：那麼，Stage1「呼叫死望的全壘打」又是源自哪裡的呢?
西垣：製作《Illbleed》的過程中，我們亦特別考慮到美國方面的市場。我們只是非常單純地這樣想：「美國人不是很喜愛棒球嗎？就幹一些與棒球有關的劇情吧!」假如你有看過美國電視劇的話，相信亦會同意，基於當地文化對棒球的特別鍾愛，你經常可以在電視劇裡看到有關棒球的一些很精彩的劇情演出。例如一位警探在打棒球的時候打出了全壘打，打出的球一直衝向遠處，結果卻打中了這名警探已經追捕多年但仍未落網的匪徒，這名匪徒便是這樣被棒球打死。然後，這名警長的兒子一臉無知地對他的爸爸說：「爸爸，是全壘打呢。」（笑）。我十分喜歡這些幽默的演出。正是因為我這些個人的興趣，就算是恐怖電影，我也特別喜歡八十年代的一些電影作品，這些作品恐怖之餘同時亦是非常惹笑的。不過，說到底，以前我一直都是一個不敢看恐怖電影的人。
幸：這是我第一次聽到一個怕看恐怖電影的人製作恐佈遊戲呢。（笑）

血腥暴力的最大限度?

GPM：近年遊戲界以至漫畫界對於作品的暴力描寫已實行了自我管制的政策，你們有沒有在《Illbleed》的製作過程中面對同樣的問題呢?
西垣：誠言，在這方面我們並沒有任何避諱的，其實我自己亦是看這些被評為「過份暴力」的動畫長大的，現在還不是可以健康成長嗎?
GPM：在遊戲推出之前，你們不是需要先給世嘉方面進行檢定嗎?
西垣：其實，由於DC市場已經進入末期階段，現時世嘉方面幾乎已不會進行任何檢定工作了。不過，我們則接受過CESA（※）方面的審查，而且亦收到過不少作出修改的意見。
GPM：即是說，還是有一定的規管吧。
西垣：是的，所以最後成品的血腥程度比被審查之前少了約40%呢 (眾大笑)。
GPM：不過我個人認為遊戲仍是過份



STAGE 5 KILLER MAN

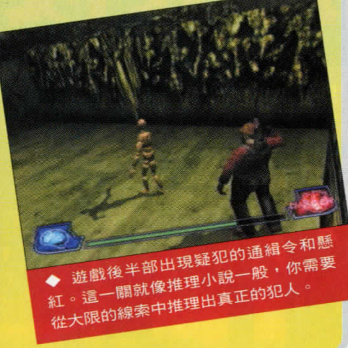
1935年，紐約發生了一場連環兇殺案，但警方對於犯人的藏身處甚至動機卻一無所知。紐約市民被迫生活在一遍恐慌之中。他們稱犯人為「Killer Man」。Killer Man每次犯案都會在死者的面上畫上紅星記號。2年間，Killer Man一共殺死39人，而且事件完全沒有解決的跡象，因為警方根本無法掌握任何有力的線索。

事件就這樣過了半個世紀，正當市民已經慢慢忘記了過去的恐怖記憶之時，美國曼哈頓Battery Park再一次發現一具面部同樣被畫上紅星的屍體，曼哈頓警方於是立即成立緊急應變搜查部，並展開大規模的調查....

這一關的故事有著推理小說的色彩，整版的地圖面積廣闊，不過並沒有太多的陷阱，你可以大踏步進行調查呢。



◆ 與在路上遇到的記者一同追查Killer Man的真相。


◆ 遊戲後半部出現疑犯的通緝令和懸紅。這一關就像推理小說一般，你需要從大限的線索中推理出真正的犯人。

STAGE 6 TOY HUNTER

玩具公仔「Inda」一直都開心地與它的主人亨利以及其他在玩具箱裡的玩具一起生活。但一天，密西哥出現了一個不斷殺死人類的仙人掌惡魔。

而且，亨利的舉止突然變得故怪起來，最初身邊的人都以為亨利只是患了小病，但原來情況並非如此簡單。另一方面，Inda的身邊同樣發生了許多不可思議的事情，於是Inda便決定查出真相。

這一關是整個遊戲中最有特色的一關，在地圖上隱藏的並不是陷阱，而是一個一個短故事，玩者必需尋找這些小故事才能夠將整件事的真相整理出來。順帶一提，在這一關裡，不使用感應器可能是較佳的選擇。

◆ 在玩具的世界裡與奇怪的玩具一同進行冒險，這也是「恐怖」的一種吧。



◆ 在這裡，玩者將會變身成為Inda，戰鬥中你可以使用雙槍進行連射攻擊。

血腥呢...
西垣：不過，我們至今為止仍沒有收過用家任何這方面的投訴。可能玩這個遊戲的玩家幾乎都是「好此道」的朋友吧。大概他們看到這些血腥暴力場面的時候，不但不會覺得暴力，可能反而覺得很可笑呢。

GPM: 除了影像方面之外，故事情節方面有沒有遭到類似的限制呢。
杉森: 其實，我們在製作過程中所草擬的遊戲故事劇本包含了一大堆資料，其中一些內容的確有可能令人不快的，例如我們最初構想「木材人間」這個角色時，我們的設定是這樣的：「一位被「樹」侵犯的女性所生出的一個半人半樹的怪物。」其他還有許多頗令人悚然的設定，但在遊戲中幾乎已被完全刪去 (笑)。
西垣：遊戲中曾經出現過一個頭部能夠飛脫出來的機械人，其實最初我是希望把它塑造成一個人的，一個頭部可以脫離的人。但杉森堅持要為造型加上「彈簧」，結果它便變成了一個機械人了。我最後也被說服了。
GPM：即是說杉森擔任了阻止你「胡來」的角色呢。
西垣：又例如Stage 6「Toy Hunter」的最後一幕中，我最初的意念是那位小孩會被自己的父親槍殺的，我極希望加上一個諷刺性的結局：「只有自己最愛的兒子死去，才能夠通往下一個目的地——『地獄』」。但杉森花了一星期的時間每天勸止我。最後我也作出了妥協，並將原故事改為「小孩被光線槍擊昏，並被放置在送往地獄的棺材裡」，不過我自己覺得這與被殺沒有什麼分別。
杉森：其實我並非從倫理的角度去考慮的，我更憂慮的是槍械在現代社會被濫用的情況。
西垣：的確，為了遊戲在美國會有較好的成績，的確是有需要略為忍耐的。


◆「Toy Hunter」。以殺親這個爭議性的題材可能會惹來批評，結果採用以「光線擊昏」。

※注1 CESA：全名Computer Entertainment Software Association，日本大部份遊戲軟件商所屬的組織。

譯註：
(1) Freddy全名Freddy Krueger，電影《猛鬼街》(A Nightmare on Elm Street，1984) 中樣貌醜的殺人狂魔；Jason全名Jason Voorhees，電影《黑色星期五》(Friday the 13th，1980) 中帶上曲棍球面具的殺人魔。

(2) 《深淵異形》 (Tremors) 由Ron Underwood執導，Kevin Beacon以及Fred Ward主演1990年的驚慄懸疑作品。故事講述美國內華達州一個只有14人居住的砂漠區上，地底突然發生了強烈地震，更有村民因此而神秘死亡，兇手原來是一隻在地底生活的巨大蚯蚓生物。

(3) 《飄零燕》(日文原名意義為「阿爾卑斯的少女海迪」)是1974年富士電視台播映的卡通劇集，由動畫大師宮崎駿擔任製作工作，此片是日本卡通史上其中一套最高傑作。

製作人推薦的 Illbleed 最大賣點

GPM：你們認為本作品最突出或最有意思的是哪一個部份?
西垣：當然是遊戲的「真Eniding」了。
杉森：我也是這樣認為。
GPM：但玩者必需要完成兩次遊戲才能看到「真Ending」，是否會太困難呢?
西垣：我們原初鎖定買這款遊戲的人大部份都是核心玩家，因此我們特別將遊戲的難度提高了。不過當遊戲正式推出時我們曾經舉行過一個「Ending Challenge」的有獎比賽，當時在比賽正式舉行的首三日全部一共100位得獎名額已經爆滿了。
杉森：雖然困難，但我確實希望所有玩家都一定要看這個「真Ending」呢。Ending裡將所有遊戲中的故事片段收在一起，最後再給出一個必定能令大家驚愕的結局。感覺就像在看一騎荷李活A級電影時那種震撼的感覺。
西垣：整個恐怖主題公園的策劃人Michael Reynolds的目的將會揭露，雖然是一個相當無謂的目的。
GPM：最後可以對Gameplayers Magazine的讀者說幾句說話呢?
西垣：我們很希望你們能夠將你們玩過《Illbleed》之後的感想寫在Crazy Games的官方網站上。作位設計人，我希望知道其他國家地域的玩家對於遊戲的想法，例如遊戲中哪裡最有趣，哪裡最令人不滿等。推出中文版自然是希望將我們製作遊戲的意圖表達及所有玩家，所以我們同時希望玩家的回響能夠成為我們下一個作品的基礎。


◆ 手執《Gameplayers X》的杉森哲郎及西垣伸哉。期望他們能夠盡快推出令一款新作品。

Crazy Games網址：
http://www.cgstudio.co.jp

監督杉森哲郎的攻略心得!!

(一) 不要跑
胡亂跑動的話，即使看到雷達的提示亦會因為來不及反應而引發陷阱。應該小心行事並逐一將陷阱解除。
(二) 有足夠金錢的話便要購買道具
由於Stage2以後地圖上可以拾到的道具非常有限，所以你無需節約金錢，只管購買自己需要的道具。而且，不同的Stage所需要的道具亦不同，例如Stage2需要「心跳數回復」道具、Stage3需要體力回復道具等。





Devil May Cry


GAME PLAYERS GAME DATA

遊戲類型：	ACT
機種：	PS2
生產商：	CAPCOM
售價：	6800 日圓
發售日：	8月23日

發售日倒數:8日！發售日前最後一報!!

文：小寶寶

DANTE 大變身！魔人DANTE !?

在遊戲中，原來DANTE可以進行魔化，只要裝備上一定的武器，DANTE便可以隨之而變成火之魔人或者雷之魔人！(還可能有更多的變身呢！！)很吸引吧！？廢話少說，就先為大家介紹這個吧！

火屬性變身：Efreet
使用火焰之格鬥技的魔人

Efreet是一件以看像火焰包著的拳套的魔導道具，當裝備了之後DANTE便會使用以拳腳格鬥枝為主要攻擊方法。雖然攻擊距離和劍相比是短了不少，但攻擊力比劍還要高！這是一個以連續而且強力攻擊的戰鬥方法。



Efreet入手事件

在空中台座上，有一對燃燒著的手套。當DANTE上前調查時，那手套竟然向DANTE直擊過來！一刻間，DANTE被火炎包圍著。但當DANTE將那火焰壓制之後，便得到了Efreet之手套。



Efreet專用技

跳踢 - 在半空中急降而下的攻擊技。在跳躍中按下△鍵，DANTE便會向著怪物一施出往下急衝的飛踢，怪物在擊之後很可能會立即被擊倒。



四連組合攻擊

只要連按△四次，便可以做出的強力的拳腳連續技。DANTE會先使出兩次火拳，第三Hit是上段踢，最後以強力的踢落結束這華麗的連續技。



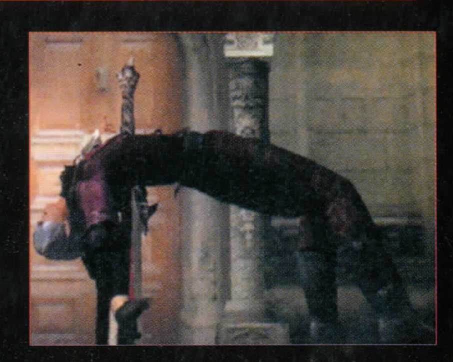

雷屬性變身：Alastor
揮動雷電之劍誅邪滅妖



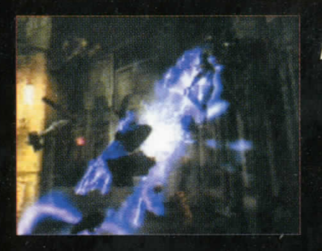
Alastor是一把附有閃電的長劍型魔導道具。既然是長劍，不用多說也可猜得到DANTE會使用他那華麗的劍技。由於有雷電的幫功，DANTE在裝備了這導道具後，便可以使出空中的特殊攻擊及以電一般的加速。

Alastor入手事件

在古城中探索其間，DANTE發現到一把刺在牆上的長劍。突然間，長劍向DANTE高速飛刺過來！DANTE也被長劍插中了。但是DANTE並沒有死去，反而他將劍拔出，制御了這把劍，成為了它的主人。



Alastor專用技



Air-Raid - 在跳躍時按下R1鍵不放，然後按下□或○，便可以向敵人使出雷屬性的電擊！由於DANTE是在空中的緣故，被反擊的機會很少。



Round-Trip - 在裝備了Alastor時，如果按下△不放的話，DANTE便會向敵人投出長劍，而該長劍亦會自動作出回轉。當擊中敵人後，長劍便會如回力鏢一樣回到DANTE手中。



Though he was a demon, the legendary swordsman awoke one day to justice. Alone, he defeated the demon army and imprisoned their emperor Mundus saving the human world from damnation. Now, 2000 years later in a large American metropolis, a man named Dante, a private investigator of the supernatural, is seeking revenge for the death of his mother and brother. However, Dante comes face to face with his destiny, discovering the evil conspiracy goes back thousands of years and that the evil Mundus has arisen a new. The world is waiting, for Dante is no ordinary man and with his father's sword in hand, he must enter the demon realm and avenge mankind.

遊戲中相當於錢的重要道具：Red Orb

在前的報導中，也為大家介紹過如何在各關卡之間使用 Red Orb來購買道具或技能，那麼如何才能夠取得更多的Red Orb？

以華麗的連攻擊取得大量 Red Orb



◆ 使用Red-Orb可購入新技 - Stinger Lv2



◆ 另一個可以購入的空中技 - Air-Hike

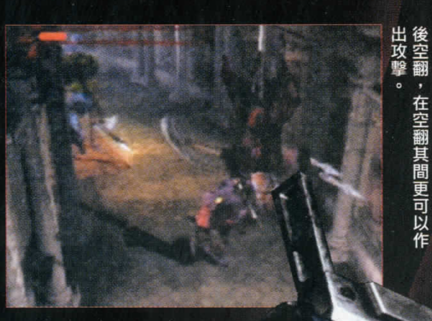
其實Red Orb的數量是和連續攻擊數及方法有關的。不同的連續方法也會有著不同的評價，而評價由最低至最高的順序是 Dull (沉悶)、Cool！、Bravo！、Absolute及Stylish。而Red Orb數也會隨著評價的高低而改變出現的數量。所以，請努力地使出華麗的攻擊，得更多得點吧。

新增移動方法

由於這遊戲是動作遊戲(...有點廢話)，豐富而多變的動作是少不了的。而配合了一些特殊的操作方法，DANTE便會使出更多不同的攻擊及移動方法。



2段跳 - 面對著一些距離遠或者很高的地方時便要好好使用了。



Back Jump - 一個很「型仔」的後空翻，在空翻其間更可以作出攻擊。

側面橫移 - 在攻擊的其間忽然間向側面橫移，這樣便可立即避過對手的反擊。

新武器! Grenade Gun!

大家看慣DANTE使用長劍或短槍的畫面吧。而大家可有想像過他使用重型武器的樣子？Grenade Gun是一件攻擊力超強的武器，雖然連射度很低，但只是一發也可造成很大的破壞力，而且爆風也有著攻擊判定，所以可以造出有效的範圍攻擊。

再有新怪物情報：Blade

它是會使用長爪以作攻擊的怪物們。由於他們也裝備了盾，所以他們也懂得防禦DANTE的攻擊。他的移動速度非常，而最令人頭痛的，就是他們是會以複數的組合出現...

Blade

注意！！大家請用心觀看我們今期隨刊附送的VCD吧！如果留心看的話，可發現到遊戲中許多不同的技巧及一些攻略的提示！



少女踏上荒野展開其冒險之旅



GAME PLAYERS GAME DATA

機種	PlayStation 2
發行商／製造商	SCEJ
遊戲類型	RPG
發售日期	今冬
售價	未定
容量	DVD ROM
記憶	未定

1P／對應DUAL SHOCK 2

TEXT: AINHO

繼承傳統，進化而成的系列第三彈！





以故事、人物、戰鬥、解謎等多種要素構成下的「WILD ARMS」系列作品，是SCE的RPG代表作之一，而其續篇「3rd」公佈了好一段時間後，最近有關廠商終於有進一步資料公開。第三集中，除了繼承以上傳統的優點，並作出大幅度的進化外，更會導入不少新系統。憑著PlayStation 2的表現及新系統的驅使下，絕對是今年最期待的一作。今集「WILD ARMS」的舞台，在一個名為「科魯佳亞」的異世界，是融合了中世紀歐州和西部的風格；可是風沙的威脅，以致這個異世界將步向滅亡……以下，將會為大家介紹掌握故事的關鍵人物，以及其他各種新要素、新系統等。

版圖 Filed

「WILD ARMS」系列中最具的特色，就是存在了很重的動作和解謎成份。版圖上有很多陷阱和機關等待著玩者，需透過角色固有的特殊道具或動作，加上玩者的智慧去逐一解開，如Virginia放出卡牌觸動遠方的開關制、Clive就利用炸彈炸開牆壁及石頭打開通道，以及Gallows利用一身巨大的力量，推動物件來啟動機關。在全3D立體畫面的演出下，迷宮裡的高低差地形會變得非常明顯，各陷阱的表現將會更有壓迫感。



◆與前兩作相比，Camera View的數量大大增加

戰鬥 Battle

戰鬥方面，與前兩作相比有頗大的改變。首先是戰鬥隊列將不會像之前整齊地劃分為敵方與己方，而是以不分敵我雙方下的亂戰型式來展開，故此攻擊方式將會變得更為廣泛令戰鬥更有緊迫感。然而出現於畫面前的敵人，則會以半透明的方式來顯示，避免阻擾戰鬥整個過程的畫面。一方面，角色固有必殺技的戰鬥系統「Force Ability」，當然今作依然會繼續沿用。至於戰鬥中其他的情報，則有待SCE日後的公開。



◆在前兩集戰鬥時最多只可以三人出戰，來到今集中則增加至四人



New System 1 – Emotional Window

本作中，於對話框的右邊，將會加入角色的表情顯示，而這個就是本作的新系統之一「Emotional Window」。這樣，玩者便可從中理解角色的感情，使遊玩更為投入。出場機會多的角色，表情變化的數量當然不少。至於在前作中經已使用Rename機能，今作將會繼續保留，只要使用一種名叫「nameplate」的道具，便可為角色更改名字。



◆究竟對話中所提及的季候鳥(渡り鳥)是甚麼含意呢？



◆出場機會多的角色，表情變化的數量當然不少

文字表現的新改動！

「WILD ARMS」是一款劇情重視型的RPG作品，在所難免文章的數量會很多，故此對話的內容會影響遊戲的氣氛。有鑑於此，今次將會繼承前兩作獨特的文章表現，並加以改良，會隨著人物的不同性格，令對話內容的字體出現變化。另外，今集在文章的漢字還加上日文顯示，以顧及一班對閱讀日文漢字有所困難的玩家，不過對於我們本地玩家而言，作用並不大，可有可無。



◆玩者可從對話中的字體，了解對方的性格



◆這種文字顯示方式在遊戲中較為少見

New System 2 – ASK Command

「ASK」，全名為Approach to Selected Keywords，而ask的英文意思為詢問，由此看來，相信大家會認為這個新增的機能是作查詢之用。大家的想法沒確！於對話中除了角色的表情外，重要的字句更會有特別的顏色顯示。只要在這時候按□掣，便可為需要解釋的字句作出即時解說，對於遊戲中收集情報時有莫大的幫助。



◆特別的說話與重要的字句，都會有特別的顏色作出強調

畫面的大躍進！

憑著PlayStation 2的表現，今作與前作相比在畫面的表現上也有大幅度強化，所有畫面均以格鬥遊戲常用的每秒60格來顯示，角色的動作將會更為流暢。另外，在今集中依然會保留轉換視點的功能，好讓玩者能更能清楚了解版圖的環境，去解開當中各種的難題。



◆角色無論在地圖或戰鬥畫面中，都維持以每秒60格的運算速率來處理

Character Profile



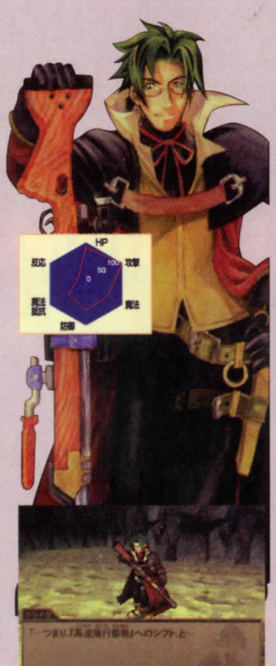


Virginia Maxwell

「手持雙槍之少女」

身高：163cm
體重：49kg

「WILD ARMS」系列中初次登場的女主角，18歲，出生於富裕家庭。她具備壓倒性的敏捷及反射神經的能力，但唯一可惜的地方就是防禦力方面非常薄弱。

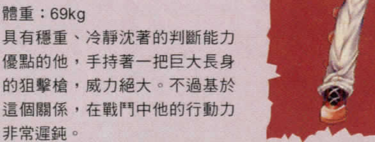


Jet Enduro

「不顧法紀之青年」

身高：166cm
體重：57kg

具有嚴肅性格的他，為了目的，便會不擇手段去達成。他所使用的武器為一連六發的特殊左輪手槍，是在四名角色之中物理攻擊力最強的一位，但缺點是魔法的抵抗力極為低。

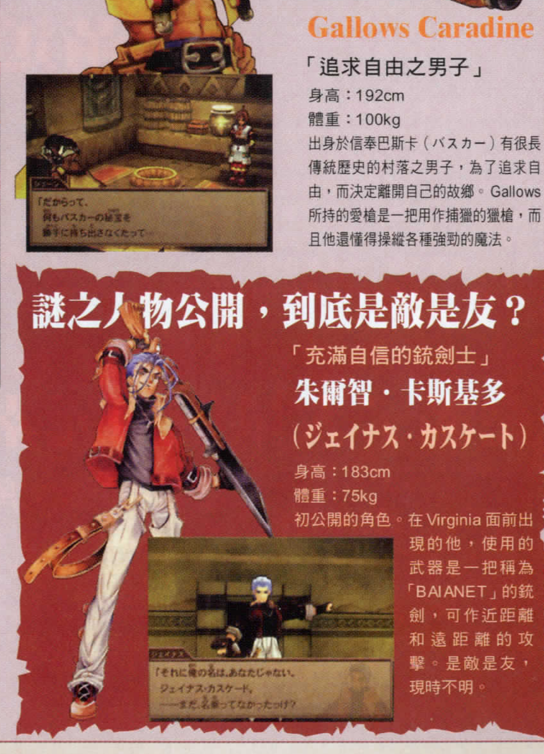


Clive Winslet

「高誇耀之射手」

身高：177cm
體重：69kg

具有穩重、冷靜沉著的判斷能力優點的他，手持著一把巨大長身的狙擊槍，威力絕大。不過基於這個關係，在戰鬥中他的行動力非常遲鈍。



Gallows Caradine

「追求自由之男子」

身高：192cm
體重：100kg

出身於信奉巴斯卡（バスカー）有很長傳統歷史的村落之男子，為了追求自由，而決定離開自己的故鄉。Gallows所持的愛槍是一把用作捕獵的獵槍，而且他還懂得操縱各種強勁的魔法。

謎之人物公開，到底是敵是友？

「充滿自信的銃劍士」

朱爾智・卡斯基多

（ジェイナス・カスケート）

身高：183cm
體重：75kg

初公開的角色。在Virginia面前出現的他，使用的武器是一把稱為「BAIANET」的銃劍，可作近距離和遠距離的攻擊。是敵是友，現時不明。



BUSIN
~ Wizardry Alternative ~
帶你進入另類的巫術世界

GAME PLAYERS GAME・DATA	
機種	PS2
遊戲類型	RPG
生產公司	ATLUS
發售日	11 月預定
容量	未定

文：魔法師小寶寶

Prologue・都恆王國之滅亡

在以前的時代，都恆王國的繁華使它被譽為聖都。有一天，不知何故在天空中突然飛來龐大的一個光球，直擊向都恆城。一瞬間，它奪去了成千上萬人民的生命，繁榮的街道一下了變成了只剩下頹垣敗瓦的廢墟。由於受到光球的衝擊，地面的空間也被扭曲了，自然地形成了一座地下迷宮，而地獄的亡靈也都在那兒集結。而在皇城外也自然地形成一個結界，將整個王國牢牢包圍著，任何人都不能離開王國，那兒頓成了「陸上孤島」。但傳說，地迷宮內藏有都恒王國的秘寶，以及拯救王國的方法！這時候，國王的士兵們和各冒險家都到迷宮調查去... 他們有的是為了名利，有的是為了財富... 而其中已經不少冒險者失蹤了...

以名RPG系列為基本的遊戲

這遊戲是由 ATLUS 的岡田耕始以名 RPG 系列《巫術(Wizardry)》的基本系統重新組合，成為了自成一格的RPG遊戲，然而，角色的製作、武器、防具、道具、謎題以及神秘的故事劇本都充滿巫術系列的色彩。在遊戲中，玩家需製造一個連主角在內的六人隊伍，在迷宮中將各種怪物殲滅，解開各種謎題。最終目的是為了將潛藏在最底層的武神擊倒。

充滿迫力的戰鬥！！

在扭曲的空間中，存在著各種怪物，但每種怪物都有著它們的特性，然而，它們卻可能有著相似的外表！所以每當遇到怪物時便要好好的辨認一番才選用合適的策略。另外，遊戲中的怪物們不再是獨行俠，而是和你們一樣是組成隊伍的！而且數量更可以多至十六隻...







充滿了大量新增元素！！.....



.遊戲的開始 - 角色製作

和巫術的傳統一樣，每一個角色也是自行創造的。先選種族、屬性，然後跟據隨機給予的能力值，便可選擇合適的角色。但某些職業要有一定程度的能力值方可擔任。



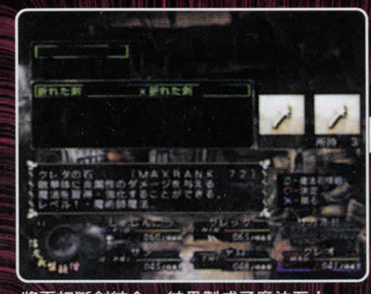
.接受委託

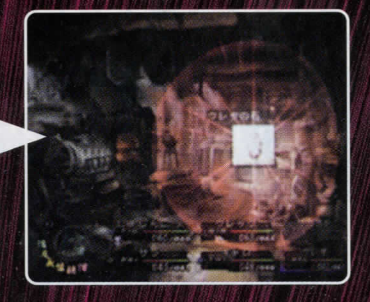
在酒場中都充滿著不同的委託人，他們都想在冒險家在地下迷宮中幫他們做一點事，當然他們都是會給予報酬的。有了委託，隊伍可不是漫無目的地在地下迷宮中閒逛了！



道具合成 - 魔法石系統

在這遊戲中，魔法並不是隨角色的等級而「附送」的，而是要使用各種道具合成而造出魔法石來。在迷宮中打倒怪物便可以得到這些不同的材料。而合成的方法... 相信要在迷宮中尋找才行。





將兩把斷劍結合... 結果製成了魔法石！

解除陷阱

在地下迷宮中藏有不少的寶箱。但為了使寶箱中物事的安全，擁有者都會將它們加上不同的陷阱，叫盜寶者知難以退。玩者可以指示某位角色去解除這些陷阱，只要在限時內輸入特定的指令便可能成功解除該陷阱了。



只剩下 2.76 秒...

信任系統

在本遊戲中，主角是整個隊伍的領袖，統率著整個隊伍。而隊中其他的角色也會有著自己的性格，他們可不是愚笨的追隨者。於是，以領袖為中心的「信任系統」也隨之產生了。系統會以各角色對主角的信賴度作出「憎、疑、盟、義....」等八個不同的隊伍評級。記著，每個人也是隊伍的重要一份子哦！



Allied Action

在六個人所組成的隊伍中，前方的三位將站在前方，其餘三位守在後面成為一個陣形。在戰鬥時，主角要視乎當時的情況而組合不同的Allied Action，組合出不同的戰鬥策略。而可以使用的Allied Action會以隊伍評級的提升而增加。始終，互相信任的才是好戰友。



牽制射擊：後排射擊的掩護戰術，可以中止敵人的攻擊



被死神附身的角色好像能看見平時看不見的門...

Front Guard：完全防禦的陣法，連狀態異常也可以防止呢

遊戲的最大恐怖 - 死神系統

在玩一般的RPG時，每當有角色死去的時候，大家便會平常地替他復活，以使隊伍回復整隊戰鬥能力。但可否想過角色不能被復活？甚至... 可會有更恐怖的情況？ 沒錯，在這遊戲中將會出現這些難以想像的恐怖情景！在這遊戲中，死可以分為三個階級：「死亡」、「灰」和「失去」。每當一位角色的HP下降至零時，便會宣告成為「死亡」。玩家可以試圖將他復活，但一旦失敗的話，他便會成為「灰」的狀態。而在「灰」狀態的時候仍可以都嘗試將他復活，但是如果再失敗的話他便會變成「失去」。在那時候，他的存在資料便會完全消去！！而在迷宮中的冒險中，角色們可能會遇見死神。而如果某一位角色被死神附身，而之後HP下降至零的話，便會直接到「失去」的狀態... 可要小心行事。

充滿特色的怪物

擔當《探偵神宮寺三郎》及《Virtua Fighter》系列角色設計的寺田克也擔當了本遊戲的怪物設計。在遊戲中，這些設定圖的怪物都會以多邊形立體化的姿態忠實演譯出來。







正義的朋友

GAME PLAYERS GAME·DATA	
發售商	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
售價	5800
容量	GD-ROM
記憶	480KB
發售日	10月發售預定
機種	PS2
AVG/1P	

特撮片相信各位都看過不少，可能大家都希望成為內裏的英雄，拯救地球。若然你希望夢想成真的話，便要留意以下的介紹。





與怪人戰鬥中，會有一些分歧點，若選擇錯誤便會令收視下降，更有可能導致GAME OVER。


身為特撮英雄，少不免要與怪人決戰。

舞台是日本的只野市。

你就是正義的朋友

玩者在《正義之朋友》這個遊戲內所扮演的角色便是一個特撮英雄，目的要剷除惡勢力。而遊戲最吸引人入勝的地方，便是當玩者進行調查或與怪人進行戰鬥時，是會有一部電視台的攝影機捕捉著你的一舉一動，所以你必定要在30分鐘的限時內完成任務，任務可能是解決某些事件或者是要將四出破壞的怪人擊退，而你的表現更會影響所取得的收視，若果收視不好，更可能會GAME OVER。

五光十色的服裝供你選擇

在遊戲中，玩者可設定自己的樣貌與及身體的任何一部份，就連類型亦可選擇。另外，身為一個正義的化身，又怎可少了一個稱號呢，故玩者可給自己一個稱謂。




宇宙警察TYPE


超人戰隊TYPE


改造超人TYPE


超能力人TYPE


人造鐵人TYPE


科學島人TYPE


獸人忍者TYPE


太陽使者TYPE

收集情報


玩者可和市內的160人交談，但要注意，若經常和同一人對話的話，會因為過份沈悶而令收視率下降。

其實故事主要是圍繞著只野市內發生，在這個市內，大約有160人。要找出滋事份子的首腦或要員並不是易事，所以玩者便靠只野市的市民了，當在他們身上取得有關的情報後便要作出調查，有時更會出現「案中有案」的情況，至於能否阻止敵人的陰謀，便要看你的能力了，但大家要記著你的行動是會直接影響收視的高低。

玩者可進入的地方

這些便是玩者到達的地方，而在這些地方內，更可取重要的情報。他們分別是：喫茶HAPPY、總合びょういん(總合病院)、街はずれの洋館(街道盡頭的洋館)、只野けいさつ(只野警察局)、スーパーただの、青果いちば(青果商場)、只野車站前ひろだ(只野車站前的廣場)、市場こうえん(市場公園)、住宅街、ホリディ通り、只野銀行、BLUE SKY、薬のイグチ(藥房)、アルマジロハウス(Armadillo House)、Yan Burger、中央堂書店、San San。

MINI GAME可令收視率上升


和市民對話，便可引發不同的迷你遊戲。

在街上收集情報時，途人可能會委託你完成某些事情，當中大多是一些迷你遊戲，雖然對故事的主線沒有影響，但若能成功完成的話，是可以令收視率上升的。不過，到底要在時限之內完成任務，又要完成迷你遊戲，是不是一件容易的事呢！

CM的出現？

其實當收視率經常處於高點時，廣告便會出現，亦會有觀眾向你發表他們的意見呢！



挑戰你的反射神經

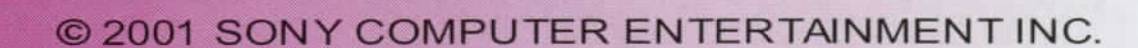
要成功將怪人擊倒，便要以非常準確的時間來按下一些指令，只要成功輸入□（投技）、╳（拳）、○（腳）等攻擊指令10次便可作出攻擊，接著便是到被攻擊的一方作出防守，看看那方輸入指令的時間出現錯誤而分勝負。除了這個方法外，有時亦會採用連打的方法來分勝負。當然，若敗給怪人的話，是會令收視率下降的。



以反射神經來決勝負。







TIME CRISIS II ARCADE MODE 精彩內容全公開！



GAME DATA

發售商	NAMCO
售價	9800日圓
容量	CD-ROM
記憶	74KB
發售日	10月4日

PS2/STG連專用GUN CON 2 / IEEE1394 CABLE 對應

TEXT: KACHUN

在芸芸手槍第一身射擊遊戲之中，『TIME CRISIS』都可算是其中的經典之作；最新作『TIME CRISIS II』將於下月初在PS2正式登場。今次筆者將為大家集中介紹PS2家用版內的主要遊戲模式「ARCADE MODE」；仍為考慮是否購買這遊戲而躊躇著？以下的介紹或許可以幫您早下決定！

在PS2上繼續未完成的街頭槍戰！



◆街頭槍戰，生死只在一綫之間！

一邊閃避、一邊向敵人作出反擊的特務街頭槍戰主題射擊遊戲『TIME CRISIS』，最新作『TIME CRISIS II』將被移植到家用主機PS2上。在遊戲系統方面，今次家用版將會把原作的精髓完全重現；玩者需以障礙物為掩護，給手槍更換彈匣，然後再通過邊迴避、邊攻擊，與敵人展開一幕幕鬥智鬥力的街頭槍擊戰。除原作原有內容以外，PS2版遊戲又會加入大量原創要素，加上隨今次遊戲同時發售的專用控制器「GUNCON 2」，遊戲在緊張感和趣味性方面肯定比原作有過之而無不及！



◆按RELOAD鍵隱藏起來吧！

ARCADE MODE有咩玩？

以下將為大家深入介紹今次PS2家用版內的「ARCADE」遊戲模式；在PS2的機能支援下，遊戲無論在系統、內容、以至畫面細節等方面，都能夠做到同原作業務版一模一樣的效果。以下是遊戲內「ARCADE MODE」所包含的精彩內容：

1 PLAY



◆見到電腦操作的同伴了......

與業務版相同的單人遊戲模式；遊戲內玩者將會聯同電腦所操作的拍擋，共同為擊破黑暗組織、救出被擄的同伴「CHRISTY」〔クリスティー〕而奮力作戰！遊戲開始前玩者可以先從遊戲內兩名主角「傑斯」〔キース〕和「羅拔」〔ロバート〕中選擇飾演其中一人；角色選擇不同，對日後遊戲路線的進行將會有輕微影響。但角色的遊戲路線又不是完全確定的，只要在遊戲內達到一定條件，便可以在不同情況下選擇前進路線。



◆作戰時，必須互相掩護和照應啊！

DOUBLE GUN

準備兩支「GUNCON 2」的話，便可以如電影中常見的英雄主角一樣，利用「雙槍」將前面的敵人痛快地擊倒；至於遊戲內容則會同「1 PLAY」遊戲相同。



◆右下方會顯示另一支槍的餘彈情況。



◆痛快的雙槍殺敵場面！

LINK

原作業務版內的「2人遊戲」當然會在今次的家用版上登場啦；與此同時，玩者更可以透過IEEE 1394 CABLE，進行連線合作遊戲。當然啦！要做到這種效果，玩者必須準備有PS2主機、『TIME CRISIS II』、電視、「GUNCON 2」各兩台才行。全螢幕顯示一名角色的視野及故事發展，效果之佳絕對直逼原作業務版呢！

◆見到門前的拍擋嗎？

2P分割遊戲

沒有這麼多設備、又想玩2P遊戲點算好？不用擔心，遊戲早已為大家準備妥當。透過左右二分割畫面，兩名玩者將可在同一螢幕下，獲得如連線遊戲般的相同效果〔當然啦！要玩2P遊戲，閣下至少要有兩支「GUNCON 2」才行〕。此外，這種2P合作遊戲還有一個好處，就是可以從另一個角度觀測遊戲進行；對於在槍林彈雨之下、跟拍擋互相照應掩護相信會有莫大幫助。



◆2P分割畫面。

注意！遊戲不再支援舊版「GUNCON」!!

打算購買遊戲的朋友請留意：新一集的『TIME CRISIS II』將不再支援舊有的槍型控制器「GUNCON」；要玩2P遊戲的話，大家就只有多買一支「GUNCON 2」喇！獨立的「GUNCON 2」預定與遊戲同日推出，售價為3480日圓。順帶一提，NAMCO首先推出的將會是遊戲連一支「GUNCON 2」的同梱版；至於獨立的『TIME CRISIS II』遊戲則預算到本年11月才正式推出。



「GUNCON 2」；槍柄下的「C」掣是用來換彈匣的。



TRAIN SIMULATOR REAL THE山手線

JR東日本山手線外回り（大崎→大崎）205系

模擬電車駕駛又一新特破！



由日本音樂界中首屈一指的電子鋼琴演奏家向谷實先生負責音樂製作的模擬電車駕駛遊戲《THE 山手線～Train Simulator Real》，即將在10月正式登陸PlayStation2上。本作的特徵，除了得到JR東日本協力製作之外，最令人驚嘆的是畫面均以真實映像表達，採用精密物理計算來處理，玩者所駕駛電車的速度能夠與畫面完全配合起來，絕無不流暢、格格不入的情況出現，其感覺就有如真正置身於駕駛室上運行，臨場感絕對倍增萬分！

GAME PLAYERS GAME DATA

機種	PlayStation 2
發行商／製造商	SCEJ
遊戲類型	SLG
發售日期	10月
售價	5800日圓
容量	DVD ROM
記憶	未定

1P／對應Master Controller II for Train Simulator、電車GO!Controller.TYPE2



TEXT:AINHO

畫面全以實景拍攝



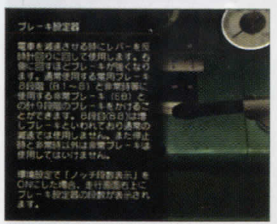
◆新宿站即將到站！



◆真實映像加實際的音聲，臨場感絕對100%！

本作的遊戲畫面，由於得到JR東日本的協力，再加上PS2高性能的表現下，能夠以全實景取代利用多邊形製作的背景畫面。這種嶄新的技術，帶給玩者有一種新鮮的感覺。而玩者所在的視點，將會是駕駛席的位置上，可以清楚看到眼前的駕駛儀器和速度指標。此外，本作更會對應當時與電腦版同時推出的Master Controller II for Train Simulator，以及TAITO製作的電車GO!Controller.TYPE2專用控制器，令臨場感大大增加。

收錄山手線外回全29站



◆電車的制動器基本分為八級階段

今次「Train Simulator」系列第一彈收錄的路線，是圍繞東京心臟地區運行的環狀線JR山手線205系，整條路線共有29站，由當初投入服務至今，每日的乘客數量遠遠超越其他路線數倍以上。至於來到本作品中，除了完全收錄整條路線外，發車鈴聲、車內廣播當然也會一一忠實再現，而且更會收錄與205系相關的詳細資料圖鑑，內容可謂非常充實，這些全都具有很大的參考價值，廠商的厚意，全都是希望讓玩者能夠加深對電車的認識。



◆山手線205系是日本最頻繁的路線

三大遊戲模式



◆三大模式，清楚列出！

本作收錄的模式共有三個，分別是「教學室」、「通常業務」和「運轉試驗」。「教學室」模式顧名思義，就是教導有關基本駕駛常識的模式，內裡提供了「加速與惰性」、「減速與停車」、「指定速度變化對應」等10種類講習，玩者每成功通過一個訓練，遊戲都會給予成績評價。「通常業務」一實際運轉的模式，玩者需依照指定的時間、速度等指示下於正確的位置內停站，然而運轉期間會隨時出現一些突發事件，如有乘客感到不適、路軌有障礙物等，身為車長的你一定要在這情況下作出臨機應變；至於此模式中玩者可選擇早午晚三個時間來進行遊戲。「運轉試驗」一測試玩者運轉技巧的模式，內裡提供初級、中級和上級三種難易度選擇，不同難易度所走行的距離也有不同的變化。能否成為山手線的MASTER，就要看看大家的運轉技術了！

◆注意乘客量的多少也會影響走行時的變化



◆要成功通過三級並非容易啊！

山手線路線一覽

高田馬場	新大久保	新宿	代代木	原宿	涉谷	惠比壽	目黑	五反田	大崎	品川	田町	濱松町	新橋	有樂町	東京
		神田	秋葉原	御徒町	上野	鶯谷	日暮里	西日暮里	田端	駒田	巢鴨	大塚	池袋	目白	



FOA公認2001年之F1賽事完全再現！

TEXT: AINHO

獲得FOA官方公認的最新年度版《FORMULA ONE 2001》，將會在GP最後一站日本鈴鹿決戰前夕於PlayStation2上推出！一如題名，今作中登場的車隊資料全都均依據2001年度最新資料作為藍本。除了當時的賽事情況之外，車子受撞擊而令零件飛脱的場面，亦會一一忠實再現，而且今次更請來富士電視台的三宅正治和今宮純擔任實況解説，使玩者有如觀看電視直播一樣，令投入程度得以大大增加，緊張刺激的場面盡現眼前！



T-SQUARE 樂隊Ito Takeshi（左）、Masahiro Andoh（右）

GAME PLAYERS GAME・DATA

機種	PlayStation 2
發行商 / 製造商	SCEI
遊戲類型	RAC
發售日期	10月11日
售價	5800日圓
容量	DVD ROM
記憶	60 Kb

1-2P / 對應GT FORCE

「FOA」是甚麼？

對於較少接觸一級方程式賽車的朋友而言，相信對這名字認識不深，現在就趁這個機會告知大家吧！FOA全名為Formula One Administration，是一間掌握一切F1權利關係的行政公司，其老闆為Bernie Ecclestone。

完全以真實作為號召力

憑著PlayStation 2圖像處理、機能出色的關係，所以不論比賽場地背景、音效，以至整體畫面上，都比過往有大幅度改良及加強。從廠商公布的遊戲畫面，可以清楚看到無論賽道兩旁的建築物，以至廣告板等每一細節，都製作得非常精密細膩，表露無遺，然而遊戲中更提供了車子損毀ON/OFF等各項設定，以迎合不同玩家的喜歡，再加上今作首次加入旁述員講解賽事的進行情況，使到本作品顯得更為完美。至於本作的主題SONG方面，就採用了有名樂隊「T-SQUARE plus」擔當，而他們曾在5月推出一張收錄「F1 GRAND PRIX 2001」主題曲的SINGLE「TRUTH 21c」。



在盡多賽車遊戲中也沒有做到車子的零件飛脱場面，可説是本作一大特破！



就連車子進入維修站進行修理的過程亦表達出來！

全11車隊及22部戰車完全收錄

Ferrari（法拉利）
Michael Schumacher
Rubens Barrichello

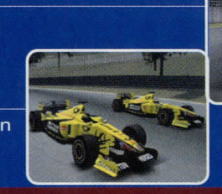
McLaren（麥拿倫）
Mika Hakkinen
David Coulthard

Williams（威廉斯）
Ralf Schumacher
Juan Montoya

Benetton（班尼頓）
Giancarlo Fisichella
Jenson Button

BAR（英美）
Jacques Villeneuve
Olivier Panis

Jordan（佐敦）
Heinz-Harald Frentzen
Jarno Trulli





Arrows（飛箭）
Jos Verstappen
Enrique Bernoldi

Sauber（索伯）
Nick Heidfeld
Kimi Raikkonen

Jaguar（積架）
Eddie Irvine
Pedro de la Rosa

Minardi（文諾狄）
Fernando Alonso
Tarso Marques

Prost（保魯斯）
Jean Alesi
Ruciano Burti







六大遊戲模式

Quick Race

1-2人自由遊玩的模式。可隨意選擇賽道、圈數、排行位置等各項設定，而2人對戰則以分割畫面方式進行。

Test Drive

玩者可自由SETTING車子的各種機件進行比賽，主要測試各機件不同調整所得出的效果，可説是專為改裝車子零件愛好者而設的模式。

World Championship

依據2001年度賽程進行的模式。今屆打開序幕的地點位於澳洲進行，最後一戰則在日本鈴鹿展開。每場賽後會計算分數，最後點數最高為之勝利。

Single Race

玩者可在17站GP大賽中，選擇其中1站來展開賽事。在這個模式之中，星期五為自由練習、星期六排行賽，到了星期日就是正式比賽的日子。

Time Attack

純粹以挑戰時間為目標的模式，提供1-16人參賽可能，於1-3圈之間決一勝負。

Spectator Mode

作觀戰之用的模式，當中更收錄一些本年度現實賽事中精彩驚險的場面。





ICO

少年與少女的大冒險

GAME PLAYERS GAME DATA

機種	PlayStation 2
發行商/製造商	SCEI
遊戲類型	ACT
發售日期	2001 年秋
售價	未定
容量	DVD ROM
記憶	未定



過去兩年在美國最大遊戲展E3(Electronic Entertainment Expo)中亦展出過的PlayStation 2新作《ICO》，是一款立體動作冒險遊戲。玩者以操作頭上長有一對角的少年，脫出城堡為遊戲目的，而期間將會遇上很多謎題、機關和陷井需逐一去解決或閃避。至於到了現在，SCE終於有最新畫面和遊戲內容公開，事不宜遲，現在立即為大家介紹。



故事背景



◆究竟蒙面人是誰呢？

本作的故事講述有一天，這位頭上有角的少年在雙手被束縛之下，被一班神秘蒙面人捉拿到一座被濃霧包圍著的城堡。之後，少年在城堡中偶然打開一副關閉了的棺材，因而引發了一連串的奇怪事件，於是他便決定展開打探城中的秘密，並嘗試逃離這座城堡。少年在途中將會遇上一位神秘少女，她便是遊戲的女主角……到底少年的命運會是如何呢？而這位少女的真實身份又是甚麼呢？



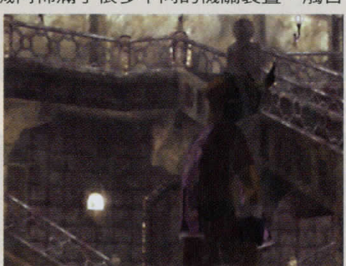
◆少年的命運將會是……

長有角的少年



◆少年拿著火把在城中探索

遊戲的主角少年被神秘人帶到城堡後，發現城堡內地方廣寬，有陰暗的走廊、光亮的庭園，跳橋和大廳等，然而城內佈滿了很多不同的機關裝置，觸目驚心的場面隨時可見，稍一不慎便會喪失性命。不單如此，少年更會遇上一些不知明的怪物，玩者需要拾取城內的武器以備不時之需。玩者需將謎題逐一解開，才能打開新的出路。當然，動作成份在遊戲中絕不會缺少，很多時都需要以不同動作來解決難題。



◆這就是遊戲開始的地點

不可思議的少女



◆少年打算伸手拉起這名神秘少女起身

少年在城中，將會遇上一位困在監牢裡的神秘少女。這名少女是掌握解開城堡秘密的重要關鍵人物，而且她更具有不可思議的力量，能夠將城內被封印封閉著的門打開，少年將會和這位少女共同患難，一起脫出城堡，可是期間會有一個神秘的黑影出現想將少女帶走，少年需利用手上的武器擊退它。



◆少年正與黑影展開對峙！

「ICO」的世界

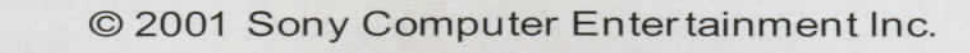
這個遊戲最大的特徵和賣點，就是畫面和音樂的演繹，無論在視覺或聽覺上都有極大的享受，在光與暗環境的表現、輕風吹過時的樹木景象、雀鳥的叫聲、步行的聲音，以至少女的裙子飄逸等，都一一真實地顯示出現，使玩者有如置身於這個「ICO」的神秘世界上。



◆光與暗的演出，給人一種神秘世界的印象



◆兩人合力之下，目標當然是城的出口





RPG創作室5

創作一個屬於自己的RPG！

以設計簡單、容易上手的特色作為賣點的RPG創作工具軟件《RPG創作室》，其最新版第五集將會正式登場！在過往數集中，因機能局限的關係，而無法做到3D立體的效果，但今次來到機能卓越的PlayStation 2上，終於完全得以實現。無論繪製地圖、迷宮，以至設計角色等過程，都比以前更為簡化，配上清晰易明的操作介面，玩者將可以完全拋開一切限制，隨心所欲去創作一個心目中最理想的RPG。



GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	PlayStation 2
發行商/製造商	ENTERBRAIN
遊戲類型	ETC
發售日期	12月
售價	7800日圓
容量	CD ROM
記憶	未定

1P/對應USB Keyboard

TEXT: AINHO

● FIELD

在過往的系列中，要創作一幅遊戲世界地圖，都是以拼圖方式來組合。不過來到今作中，玩者將會可以自由地將地圖作出剪接及修改，務求做到有一個滿意的要求。從公開的圖片中，可以清楚看到加入山脈和森林的過程，只需簡單的步驟便可完成，而且更可以將山脈改變顏色變為雪山。除此之外，在地圖上更有一個名為「LAND MARK」黃色稜形的記號，只要玩者接觸到設置了「LAND MARK」的指定建築物或迷宮，便會自動進入內部的地圖，簡單快捷。







● TEST PLAY

創作完成後，第一步當然是進行測試的工作，看看遊戲有否出現問題，可以即時作出某程度的修改。若然確定遊戲完全沒有問題後，便可以控制屬於自己的角色，在屬於自己的世界上探索冒險，感受一下自己一手一腳製成的成果，不知各位會否對自己的傑作有所感動呢？

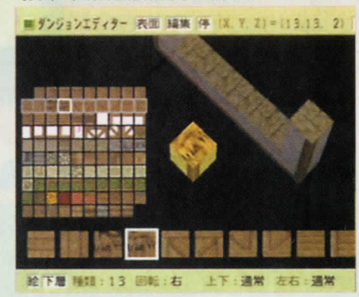




● LABYRINTH

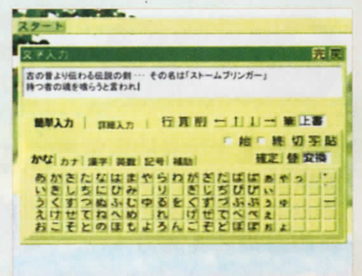
完成地圖後，便開始著手設計建築物或迷宮的部分。於這個模式之中，整個畫面會出現一個個立體方格，換言之今作將會以連小朋友都懂的砌積木的形式去設計建築物，其趣味性可謂大大增加，然而當中更有多種貼圖提供，使每座建築物都具有藝術色彩味道，不置過於清一色那麼單調。同時，由於本作的畫面全以3D顯示，所以可清楚看到建築物表面的質感及暗影部份。最後，替建築物決定名稱後，這個部份便算大功告成，接下來就是設計角色方面。





● CHARACTER EDIT

在RPG遊戲中，當然不會缺少角色和怪物登場的份兒。「RPG創作室5」提供了多種素材供玩者設計樣貌、名字、說話內容等各項設定，然而今作更會對應專用USB Keyboard，對於輸入角色的對話或名字等這些資料時，自然輕鬆得多。至於玩者當設計完角色或怪物之後，便可以將他們放置合適的地方，以配合故事劇情的需要。



PaRappa The Rapper 2 三大新增機能全公開！！

GAME PLAYERS GAME DATA	
發售商	SCEI
售價	4980 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	140KB
發售日	8 月 30 日

PS2/ETC

TEXT: KACHUN

繼承『PARAPPA THE RAPPER』及『UM JAMMER LAMMY』的精髓，最新音樂節奏遊戲『PARAPPA THE RAPPER 2』將於本月底正式推出。在遊戲推出之前，今次筆者將會同大家集中介紹新一集遊戲內三項主要的新增機能；閒話休提，LET'S RAP！

2P 對戰、令遊戲更過癮滿 FUN！

◆對戰採用 5 盤 3 勝制......

在前作『UM JAMMER LAMMY』內出現過的2P 對戰系統，將會在今集的『PARAPPA THE RAPPER 2』內登場！遊戲首先會示範一次，然後飾演「PARAPPA」的1P 和飾演「老師」的2P 玩家，就要輪流重覆做出該段節奏。倘若某一方出現「BAD」的評語，便會被即時扣分，直至變成的零的話便宣告落敗；而玩者亦可以選擇同朋友或電腦進行對戰。



◆對電腦時，難度級別也可隨意選擇！

BONUS STAGE、考驗您的反射神經！



◆準備......開始！



◆「小洋蔥」被踢到飛開呢！

◆BONUS STAGE 成績總結。

在完成每版遊戲後，本作都會提供BONUS STAGE 遊戲供玩者使用。本作內BONUS STAGE 的玩法有點像孩童時代所玩的「扑傻瓜」；在「洋蔥道場」內，「小洋蔥」會為主角「PARAPPA」擺放瓦片，讓主角進行空手道中常見的「劈瓦片」練習。玩者只要按瓦片出現的位置，按相關的「X」、「□」、「△」、「○」鍵，「PARAPPA」便會做出打、踢、劈等「劈瓦」動作。按鍵時，如果「小洋蔥」尚未將瓦片拿出，更會出現將他們踢開的趣怪鏡頭。時限一到，遊戲便宣告終結；系統會根據玩者「劈瓦」的數量，給下版遊戲加分。

三種顏色計、為您的表現作出評價！

這個可算是今集遊戲其中一項最大特色。在「GOOD」、「BAD」等評語以外，新一集遊戲畫面下方將設有三種顏色計，它們分別代表遊戲內三位「騎呢」老師對玩者表現的評價。由於三位老師對節奏的喜好可謂南轅北轍，要同時在三位「老人家」手上獲得優良評價，難度將會十分十分之高。總而言之，一邊留意老師的評價，一邊盡量發揮自己的音樂才華吧！以下將為大家簡述遊戲內三個顏色計的內容：



◆設於畫面下方的三種顏色表現計。

CONSERVATIVE METER



由遊戲內的「鬍子社長」主持；評價準則是以玩者能否依照老師提供的範例演出。這項目其實是顯示出玩者的基礎音樂節奏能力。



AD LIB METER



由遊戲內的「洋蔥老師」負責；評價準則是以玩者在遊戲中能否做出「自由、隨意」的節奏。



GLOOVE METER



由遊戲內的「螞蟻老師」負責；評價準則是以玩者在遊戲內能否將音樂與節奏融為一體。





大亂鬥SMASH BROS DX

三位主角資料、必殺技全面介紹！

GAME PLAYERS GAME·DATA	
發售商	任天堂
售價	6800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	未定
發售日	本年11 月

NGC/ACT

TEXT BY: KACHUN

在芸芸已宣佈開發的GC遊戲之中，『大亂鬥SMASH BROS DX』可算是其中最叫人期待的作品之一。簡單的操作、豐富的角色、多彩的動作、熱鬧的氣氛……都是『大亂鬥』系列引人入勝之處。

三位「老友記」回來了！

今次為大家介紹的都是任天堂旗下的著名角色，它們包括小鬍子「MARIO」、大猩猩「DONKEY KONG」、以及威武的空軍隊長「CAPTAIN FALCON」。究竟三人在新一集『大亂鬥SMASH BROS DX』內是將變成如何模樣？前作內出現過的必殺絕技又會否在本作內再度登場呢？以下將為大家作徹底介紹。

MARIO

可能是任天堂旗下角色中最家傳戶曉的一個；多年來，能否在多個『MARIO』遊戲系列內成為「第一男主角」，「MARIO」自然擁有有他的個人魅力。必殺技方面，除了傳統必殺技「FIRE BALL」將於新作內繼續登場以外，今集又會新增利用斗蓬作攻擊武器的「SUPER MANTEAU」等必殺技；而各項動作、必殺技等當然會被全面華麗化啦！在弟弟「LUIGI」缺席的情況下，MARIO想必會全力以赴、做到最好！



◆華麗的必殺技「FIRE BALL」，威力方面會否被再度提升？



◆全新必殺技「SUPER MANTEAU」！



◆另一必殺技「MARIO TORNADO」！

DONKEY KONG

『DONKEY KONG』系列的主角「DONKEY KONG」，在前作中就以卓越的攻擊力而深受玩家們所愛戴；新作的「DONKEY KONG」大概會維持這方面的特點。不過，今集的新增角色刺甲龍「KUPPA」同屬於這類型的角色；兩者間的惡鬥似乎勢所難免。另外，「DONKEY KONG」龐大的身軀雖然令牠較能抵禦敵人的攻擊，但行動遲緩、不擅埋身混戰亦是這「大塊頭」的弱點；對初學者來說可能會較難掌握。必殺技方面，前作出現過的「GIANT PUNCH」將於本作內繼續登場，又會新增一種將對手壓入地下、叫「DONKEY HEAD PAT」的新招式。



◆天旋地轉的一招－「SPINNING KONG」！



◆「GIANT PUNCH」依然強勁......

CAPTAIN FALCON

『F-ZERO』系列的主角「CAPTAIN FALCON」，擁有強壯的體型和超卓的移動速度。在新一集遊戲內，「CAPTAIN FALCON」將會和他的愛機「BLUE FALCON」一同登場。必殺技方面，由高速移動引發的必殺技「FALCON PUNCH」威力強大，被譽為必殺技中之必殺技！此外，今集又新增了衝刺後將對手擊倒的「FALCON KNUCKLE」等新招式。



◆「FALCON」與愛機「BLUE FALCON」！



◆背部也印有愛機的「7」號字樣呢！

就連基本動作也徹底進化？！

除了剛才提及的必殺技以外，新作內所有角色的基本動作都會被徹底強化；藉主機機能的提升，眾角色普通的一個拳、腳、跳、衝刺等基本動作都獲得全面進化，相信可以給機迷耳目一新的感覺。下面將以「MARIO」為例，將其中5種基本動作與前作比較，從中不難找出兩者間的優劣和變化。



『SMASH BROS.』





等待





衝刺





跳躍





蹲下





防御



超級機械人大戰α

for Dreamcast

最新情報繼續全面放送！

GAME PLAYERS GAME DATA

機種	Dreamcast
發行商/製造商	BANPRESTO
遊戲類型	SRPG
發售日期	8月30日
售價	7800日圓
容量	GD ROM
記憶	99 BLOCKS
人數	1人用

對應周邊：4X MOMORY CARD

TEXT: AINHO

機戰迷萬眾期待的《超級機械人大戰α for Dreamcast》，經過一次延期的洗禮後，開發度終於100%，現正在進行debug的工作。然而廠方在正式發售之前，公開更多遊戲的最新畫面及情報。現在將會為大家介紹第28至35話的精彩部份。閒話少說，看圖最實際！

第28話「EOT之島」



◆三部EVA正與第七使徒展開交戰



◆超巨大戰艦MACROSS在這版中會同時登場

第29話「心中的念頭，是看不見的刀刃」（超級系）「黑色的超鬥士」（真實系）



◆超級系和真實系兩者的分別只在於登場的敵機有異



◆真實系中依路姆所乘坐的黑色超鬥士轟格殊改

第30話A「瞬間，心，重疊」



◆真嗣和明日香為了擊倒使徒而展開特訓

第30話B「精靈憑依」



◆憑藉一班精銳部隊再次擊倒使徒

第31話A「奇跡的價值」

◆可變型戰鬥機韋基利登場

第31話B「BOOBY TRAP」



第32話A「太空摺疊」



◆輝，出擊！

第32話B「倒數」



◆敵之巨大戰艦的HP達40000之多

第33話A「手臂攻擊」



◆MACROSS向外星人作出迎擊

第33話B「變形」

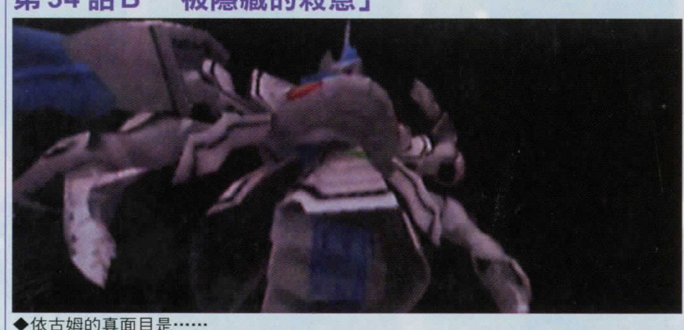


◆敵增援部隊不斷出現！

第34話A「與天敵的相遇」



第34話B「被隱藏的殺意」



◆依古姆的真面目是……



越接近任天堂SPACE WORLD的舉行，有關新遊戲的消息便源源不絕的送上。而今次我們要為大家報導的就是NAMCO的王牌格鬥遊戲GBA版《鐵拳》的最新消息。

是立體，還是不立體！？

據日本方面的報導，今次GBA版《鐵拳》將會是GAMEBOY ADVANCE裡面首隻以立體多邊形處理的格鬥遊戲，雖然遊戲的依然是以2D為主，不過遊戲裡面的角色都會以立體多邊形的技術去處理。加上今次的遊戲裡面會盡力保留遊戲裡面的系統，務求令新玩舊玩家都有耳目一新的感覺。

可怕的十連技

今集遊戲雖然因為手提機的機能所限，無法能夠做到真正的立體化，不過在遊戲系統就可謂一絲不苟。以往在遊戲裡面出現過的「十連技」、連續投技、空中連續攻擊、倒地時的攻放系統都會忠實地在GBA版的遊戲裡面表現出來。









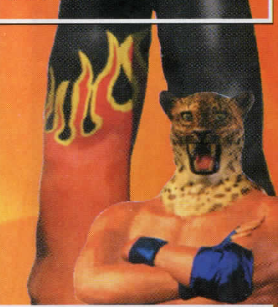
GAME PLAYERS GAME DATA

機種	GBA
製造商	NAMCO
售價	未定
遊戲類型	FIG
容量	ROM



風間仁

三島一八和風間準的兒子，自少就跟隨爺爺學習武術。



KING

為了一班貧苦的孤兒，幪面摔角手KING再次走上擂台。

PAUL

連續得到多個格鬥大賽冠軍的人馬。絕技三實龍更是令人防不勝防。

吉光

為了救助貧苦大眾，宇宙忍者決定再執殺力的參加比賽

HWOARAN

跆拳道的高手，是一個很重視武術情操的一流高手。

LAW

繼承父親的道場之後，為令道場的聲名而再度參加比賽。

XIAO YU

為了籌集資金去實現興建遊樂場的夢想，身懷古中國拳法的小魚便決定參加比賽。







超級機械人大戰 A

GAMEBOY ADVANCE 首個機戰系列遊戲《機戰 A》將於 9 月 21 日正式登場，而現在我們就為大家介紹一下遊戲裡面，當玩者選擇不同系列機械人去開始遊戲時，劇情會有多大的分別吧！

GAME PLAYERS GAME DATA

機種	GBA
製造商	BANPRESTO
售價	5800 日圓
遊戲類型	RPG
容量	ROM

PS2/RPG/對應DUAL SHOCK

真實系機械人篇

在今輯遊戲裡面，原來就算是選擇男或女主角來開始遊戲，都會令故事出現些少的分歧。在「真實系」的故事裡面，男主角將會失去了記憶，更在甚麼也不知情的情況下幫助了「威龍部隊」擊退了敵人，從而捲入戰鬥之中。

至於如果以女主角來開始遊戲的話，情況就會有點不同。女主角嘗試和亞嘉瑪接觸，卻遇上帝國軍的攻擊，繼而被牽涉入戰事之中。

第一話的遊戲將會以「機動戰士 高達」和「威龍」為主力的真實機械人部隊為主力。而戰鬥的中途，布拉度和亞寶會分別駕駛亞嘉瑪和RX-78 高達登場，作為支援。



威龍 1 號，是屬於格鬥戰用機體。

威龍 3 號，擁有干擾系統，能令敵人的導彈攻擊無效。



威龍 2 號，擁有強大的遠程火力，是出色的支援機體。



威龍部隊的合體攻擊「D-FORMATION」。

真實系主角機擁有很多威力強大的遠程武器。

超級系機械人篇

在超級系機械人的劇情裡面，主角駕駛著機械人跌落樹林，並被波士的大鐵牛發現。但這個時候的主角因為這意外而失去記憶，兜甲兒等人決定帶主角回到研究所，卻遇上敵人的來襲。而女主角的情況就有點不同。故事一開始，女主角就會受到外星人的攻擊，幸好得到三一萬能俠的幫助而脫險。

發展到第二話的劇情，部隊會得到鐵甲萬能俠二號的吸入，而且更可以使用愛美神和維納斯 A 的合體攻擊呢！



兩部萬能俠的駕駛者等級都在LV10 以上，就可以使出「雙龍出海」的殺著了！



真好！鐵甲萬能俠一開始就可以飛啦！









選擇男或女主角來開始遊戲，機體的款式亦會有分別啊！

BREATH OF FIRE II －使命之子－



「龍」再次現身於GBA上！



GAME DATA	
機種	GBA
發行商／製造商	CAPCOM
遊戲類型	RPG
發售日期	未定
售價	未定
容量	盒帶
記憶	未定

1P／對應通信





擁有變身成龍的能力之少年，定為遊戲的主角的RPG《BREATH OF FIRE》系列，其第一集剛剛不久在GBA上推出後，CAPCOM便火速發表將94年於SFC上推出的第二集在GBA上再次復活。在第二集中，遊戲的特色之處就是角色增添了特殊能力「SHAMAN」和合體的嶄新系統。一如上集，今次GBA版除了加強畫面外，更會追加一些新要素，對於喜歡這套系列的你來說，絕對是一個天大的喜訊！

故事背景

今集的舞台是在前作的500年後。主人翁龍，與妹妹和父親三人在一個邊境之村上居住。一天，龍受到身為神父的父親所託，找尋到村附近的山上遊玩的妹妹，然而兩人在山上，發現了一個沈睡著巨大的龍，可是兩人沒想到回到村後，奇怪的事情便由此發生……



◆龍在山上確認妹妹無事後，並非就此放下心頭大石……

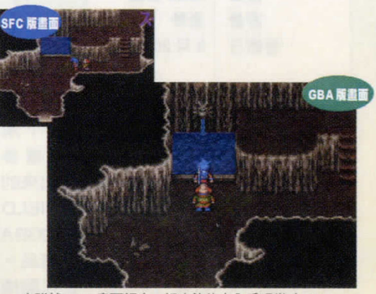


◆回到村後，村人竟然不認識龍，且發現自己的家有別的人居住

GBA版的變更點

今次GBA版《BREATH OF FIRE II》的故事，當然會完全忠實於當時的SFC版，而且更會像GBA版第一集一樣，加入即時記錄及通信機能，玩者可以透過通信線作道具或武器交換之用。至於其他的變更部份，據CAPCOM方面提及，角色的樣貌、遊戲和戰鬥系統也會同樣作出細微的調整。





◆雖然GBA畫面細少，但也能夠完全重現當時SFC

足球小將GBA



經典名作重現！



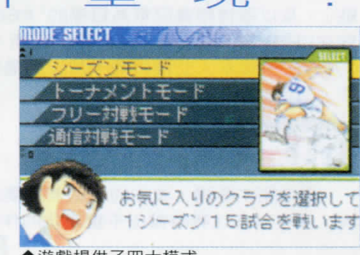


GAME DATA	
機種	GBA
發行商／製造商	KONAMI
遊戲類型	ETC
發售日期	2001年11月
售價	未定
容量	盒帶
記憶	未定

在漫畫界上曾寫下歷史的一頁之《足球小將》，對於一班有一定資歷的朋友，絕對不會感到陌生。現在，KONAMI將會再次遊戲化於GBA上登場！玩法方面，今次會以CARD GAME的形式來進行。憑藉GBA性能動畫的演出下，翼與日向迎擊若林、立花兄弟與的空中對決等超乎想像的競賽，以及各球員所放出必殺技的一殺那間壓迫和緊張感，都會一一忠實重現於玩者眼前。至於遊戲收錄的模式，可謂非常豐富，包括有Season Mode、Tournament Mode、自由對戰Mode，以及通信對戰Mode。這個來到突然的消息，絕對是足球小將FANS垂涎三尺之作。



◆遊戲以CARD GAME形式進行



◆遊戲提供了四大模式



◆日向小次郎的猛虎射球



◆大空翼的衝力射球



◆松山的獵鷹射球



◆立花兄弟也是歷戰上的勇士之一



FIELD OF NINE

「FIELD OF NINE」在日本是一套由KONAMI發行的職棒主題CARD GAME；在這個叫『FIELD OF NINE DIGITAL EDITION 2001』的GBA遊戲內，原來的CARD GAME將會被「數碼化」，成為一個可以在GBA上玩的手提遊戲！

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商	KONAMI
售價	5800日圓
容量	盒帶
發售日	9月20日

GBA/TAB對應通信CABLE／付BACK UP機能

TEXT: KACHUN

日本職棒CARD GAME登陸GBA！

日本人有多喜歡棒球運動，相信不用筆者多說大家也略知一二；而由職棒衍生出來的相關產品更是多不勝數。這個叫『FIELD OF NINE DIGITAL EDITION 2001』的GBA遊戲，就是日本職棒運動的最新副產品。

「FIELD OF NINE」原本是一套以職棒運動為主題的CARD GAME，由於反應不俗，生產商KONAMI決定將遊戲帶到GBA上推出。GBA版『FIELD OF NINE』在玩法及規例方面基本上同原作CARD GAME大同小異；玩者在遊戲內仍是要通過組合兩種卡片–「選手CARD」和「作戰CARD」，進行如現實般的攻守交替棒球比賽。

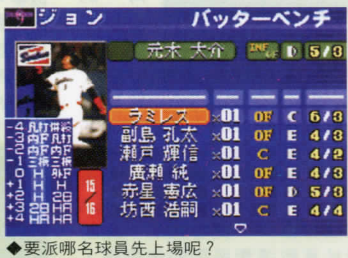


◆三振出局！！

◆與現實比賽無異的「數碼化」CARD GAME！

用卡片組成一支無敵雄師！

要在比賽中取勝，玩者必須懂得靈活運用手上的遊戲卡，組成一支可以發揮出最大威力的「卡片球隊」。玩者手上的遊戲卡將有50枚以上，而比賽席則會由16枚以上的遊戲卡所組成；至於投打次序等細節當然亦是由玩者一手包辦！



◆要派哪名球員先上場呢？



◆組成屬於自己的「卡片球隊」！

組軍完成後，玩者便要帶領球隊，同現實中的12間職棒球會進行較量。與實際比賽相同，一般比賽中隊內3名球手出局便算完結，然後攻守交換，至於如何將「選手CARD」與「作戰CARD」配合，那就要看閣下的本事了！玩者大可參考過對手的攻擊次序後再作決定。取勝的話，便可以得到更多更強的卡片。一向有玩棒球遊戲的您，有沒有興趣試試這個「數碼化」的棒球CARD GAME呢？



◆先確認對手陣容......



◆決定是否發動預定的作戰CARD。



◆「作戰CARD」的配合運用是勝負的關鍵......

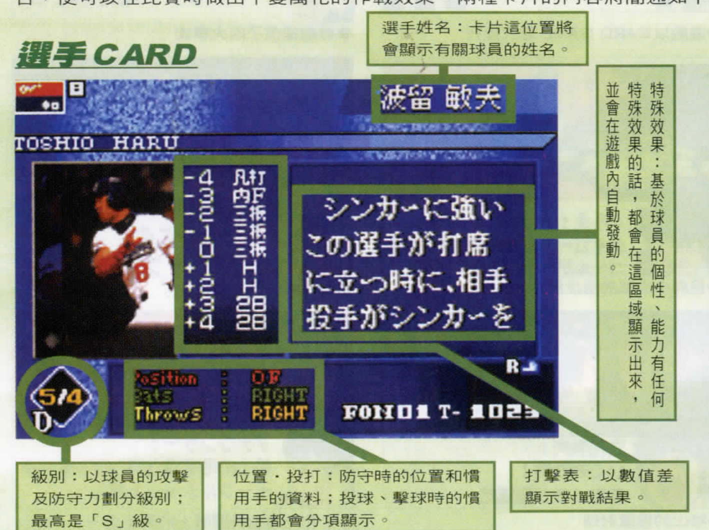
爭取勝利、爭取卡片！

至於遊戲模式方面，本作主要分為任意選擇使用球隊的「OPEN戰」，及以取得聯賽冠軍為目標的「PENNANT RACE」兩種模式。只要在遊戲內取得勝利，便可以得到新卡片，而玩者亦可以透過通信CABLE，跟友人交換所需卡片；而最終目標，當然就是利用手上卡片，組合成最強的職棒球隊啦！

兩類卡片介紹

正如剛才所講，本作的遊戲卡主要分為「選手CARD」和「作戰CARD」兩大類；將「選手CARD」的基本能力，與「作戰CARD」的各種效果配合，便可以在比賽時做出千變萬化的作戰效果。兩種卡片的內容將簡述如下。

選手CARD



選手姓名：卡片這位置將會顯示有關球員的姓名。

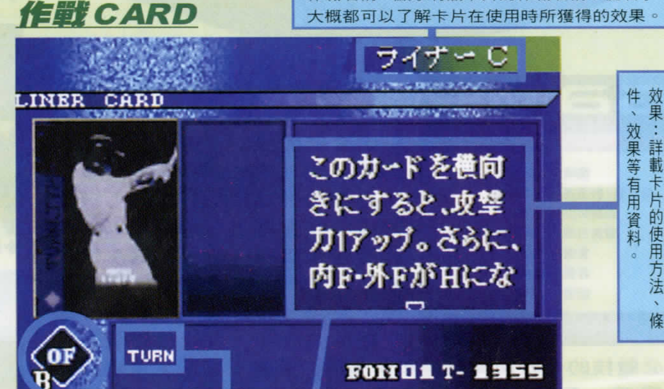
特殊效果：基於球員的個性、能力有任何特殊效果的話，都會在這區域顯示出來，並會在遊戲內自動發動。

級別：以球員的攻擊及防守力劃分級別；最高是「S」級。

位置・投打：防守時的位置和慣用手的資料；投球、擊球時的慣用手都會分項顯示。

打擊表：以數值差顯示對戰結果。

作戰CARD



作戰名稱：顯示有關卡片的作戰名稱；從名字中大概都可以了解卡片在使用時所獲得的效果。

效果：詳載卡片的使用方法、條件、效果等有用資料。

級別：以作戰效果的大小，為卡片劃分級別。

作戰種類：本作內的作戰共分為4種，包括「TURN」、「OPEN」、「TRIGGER」、和「QUICK」；每種都有不同的使用方法。

ウォータールーパー ムツ

MUTSU WATER LOOPER

GAME PLAYERS GAME DATA

發售商：TOMY
售價：未定
容量：盒帶
發售日：本年冬
GBA/SLG
支援通信CABLE / 付BACK UP機能

TEXT BY: KACHUN

不知道大家有沒有玩過DC一個叫『SEAMAN』的遊戲呢？玩者在遊戲內除了要肩負起飼養「SEAMAN」的責任外，亦要通過對話，同「SEAMAN」多加溝通。以下介紹的GBA遊戲『MUTSU WATER LOOPER』〔暫名〕，在遊戲構念及玩法上同前者似乎有點相類似。

這個就是「MUTSU」原來的玩具！

適合兒童使用的可愛版『SEAMAN』？



『MUTSU』最先是一台由TOMY生產的養魚玩具。利用一個類似魚缸的電子盛器，裏面則養著一條塑膠水中寵物「MUTSU」；「MUTSU」除了會對外來的光和聲音有反應之外，又會對初次遇見的人，以及一直照顧牠、包括按制餵食物給牠的人產生好感，而做出各種各樣不同的反應。究竟這樣的一個實物玩具，被移植成GBA軟件遊戲會變成怎樣呢？

看著「MUTSU」在缸內游來游去，心情也輕了不少呢！

答案就是徹底強化！所有在實物玩具『MUTSU』上存在的功能，您都可以在GBA版的『MUTSU WATER LOOPER』內找到。除此以外，遊戲又新增了不少全新機能，令遊戲的趣味性比原作更形豐富！例如玩者可以通過文字輸入，教寵物「MUTSU」說話啦；魚缸又設有燈箱等設備，試您隨時同「MUTSU」玩玩；餵食在這類模擬遊戲〔SLG〕中當然是少不了啦，而日漸長大的「MUTSU」，形態、顏色亦會出現不同種類的變化！

對著「MUTSU」有乜好做？

「成日流流長，對著一條叫做『MUTSU』的奇怪生物究竟有乜好做呀？」可以做的事情實在係太多喇；而「MUTSU」亦會依據您的行為，作出不同類別、情緒的反應。以下為大家簡介4種在本作內與「MUTSU」的「一般活動」：

對話

原來的「MUTSU」玩具只會對聲音有反應；GBA版的『MUTSU』將會更進一步，讓您教授「MUTSU」一些簡單旋律。此外，您又可以選擇同「MUTSU」對話；最初「MUTSU」並不太會說話，玩者可以透過遊戲內的文字輸入系統，教懂「MUTSU」說話。



輸入要教「MUTSU」的話……



牠終於會說話了！

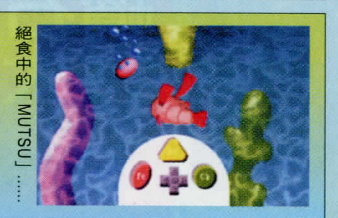
香薰

後果就係……加點香料到水中，

GBA版的新增功能之一，可以將一些香料加進水中；但「MUTSU」似乎不太喜歡。

餵飼

作為一位負責任的主人，當然要定時給「MUTSU」餵飼食物啦！遊戲可供餵飼的食物共有3種；但有時候「MUTSU」也會因為心情不佳而拒絕進食。



絕食中的「MUTSU」……

照明

由於「MUTSU」是對光有反應的，玩者大可利用遊戲內的照明開關，與「MUTSU」玩玩小遊戲；但在黑暗的環境下，「MUTSU」通常都會睡覺。



靚仔，玩電制？

形態不一、顏色多變的「MUTSU」！

在遊戲內，玩者先會飼養一條叫「MICHI」的小「MUTSU」，然後隨時間不斷成長，「MICHI」將會進化成不同形態的成年「MUTSU」。此外，遊戲又會依玩者出生日期的不同，為「MUTSU」配上一種不同的顏色；換言之，本作內「MUTSU」的顏色總數將會是365種！您又有無興趣飼養一條屬於自己的「MUTSU」呢？







サンサーラナーガ1×2 SANSOLAR NAGA 1X2

90年「紅白機」的『SANSOLAR NAGA』、和94年「超任」的『SANSOLAR NAGA 2』，這兩個任天堂全盛時代的RPG名作，將會在最新手提機GBA上作「超強化」復活！遊戲本身的吸引力，加上鑽石級的開發陣容，喜歡RPG遊戲的您又豈能錯過？

RPG名作GBA超強化復活！！

GAME PLAYERS GAME DATA
發售商：VICTOR INTERACTIVE
售價：未定
容量：盒帶
發售日：本年秋
GBA/RPG 付BACK UP機能

TEXT: KACHUN

有一定機齡而又喜歡玩RPG的朋友，相信對任天堂「紅白機」和「超任」時代的RPG名作『SANSOLAR NAGA』和『SANSOLAR NAGA 2』都不會感到陌生；在21世紀的今日，兩個遊戲將會二合一遊戲形式，並以全新姿態再同遊戲迷見面，而今次的開發平台則會改到任天堂新一代手提機GBA上！

↑GBA版！！



↑FC版『SANSOLAR NAGA』...

↑GBA版！



↑SF版『SANSOLAR NAGA 2』...

戰鬥畫面也全面POWER UP！

今次介紹的GBA『SANSOLAR NAGA 1X2』，可說是前作的「超強化」版本。遊戲內容及故事基本不變；玩者仍是要一邊養龍、一邊進行險阻重重的冒險之旅。至於遊戲的其他細節方面，包括畫面、視點等等，相信可以帶給舊玩家耳目一新的感覺！例如在地圖畫面下，將會有大量新增的細緻道具、物件等出現；而戰鬥畫面方面，亦會從原作的平面正視點、改為全立體化的斜下「QUARTER VIEW」視點。從上述特點來看，今次的GBA『SANSOLAR NAGA 1X2』絕非復刻版「2 IN 1」遊戲這麼簡單！



↑GBA版



↑SF版『SANSOLAR NAGA』

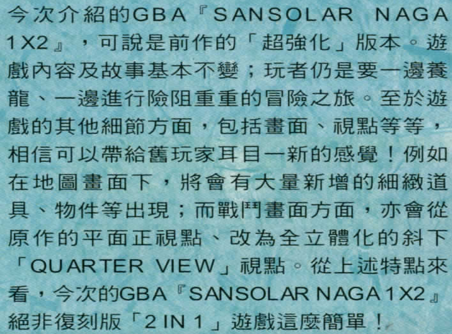
↑FC版『SANSOLAR NAGA』

育成戰鬥力強的龍！

正如剛才所講，在本作的兩個遊戲內，玩者仍是要透過一邊養育手上的龍，一邊進行冒險及戰鬥；而前作內的「獲物系統」將會在本作內繼續登場。主角在戰鬥中擊倒怪獸後，怪獸便會變成主角的獵物，可以帶備牠們一同上路。獵物有甚麼用途？多喇！除了可以自由出售外，又可以用來充作龍的食物，甚至可以將它當作體力回復道具使用。

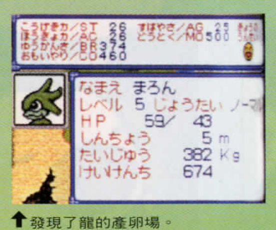


↑依獵物的種類，能力值出現變化。





↑小龍出生了！



↑發現了龍的產卵場。

鑽石級的強大開發陣！

除了遊戲本身以外，本作的幕後開發陣容亦可以用鑽石級來形容！姑且給大家數數這些巨星級名字：原作動畫監督押井 守、原作劇本負責人伊藤 和典，角色設計由漫畫家櫻 玉吉負責，至於音樂總監則由『甲殼機動隊』的川井 憲次擔任；如此強大的幕後陣容，絕對是信心和質素的保證。





MONSTER TRAVELER

GAME PLAYERS GAME·DATA	
發售商	TAITO
售價	4300日圓
容量	盒帶
發售日	預定12月

GBC/RPG付BACK UP 機能

TEXT: KACHUN

在一個以「圖魯亞斯達」〔トロアスター〕太陽為中心的太陽系內，有三個可以居住的惑星，它們分別叫「史拉士達」〔スナスター〕、「毛里士達」〔モリスター〕、和「美津士達」〔ミズスター〕。在這個叫『MONSTER TRAVELER』的GBC遊戲內，由玩者所飾演的主角，將要飼養、訓練一種叫「宇宙怪獸」〔コズモン〕的動物，與牠們一同展開一段險阻重重的冒險之旅！

宇宙怪獸育成大冒險！



◆在三個惑星展開冒險旅程！

這個叫『MONSTER TRAVELER』的GBC遊戲雖然屬於RPG類別，但其實亦滲入大不少育成遊戲〔SLG〕的元素。遊戲講述從銀河王國移民到「史拉士達」惑星的主角施利斯〔シリス〕，在生日時收到三隻動物蛋；後來動物蛋孵化三隻「宇宙怪獸」。於是，主角便帶著三隻「小寵物」，為找出古代文明的秘密而展開冒險旅程！

相信大家都可以想像到，今次的旅程絕對是驚險重重；險阻包括來自散佈於惑星上的野生「宇宙怪獸」。遇上這種情況，玩者手上的三隻怪獸當然要負起保護主人的責任啦！要讓自己的怪物成為一頭利害傢伙，除了要提供食物飼養以外，適當的訓練也是少不了的。此外，本作內的「宇宙怪物」又分為3種不同種類，每種都會有本身獨特的外貌和長處；為揭開古代文明的秘密而努力吧！



◆小心野生「宇宙怪獸」呀......！



◆不要忘記給怪獸食物啊！

訓練最重要！



◆3種怪獸都是由LEVEL 1開始，但其他能力卻不盡一致。



◆好好訓練吧！

人工一手孵化、飼養的「宇宙怪獸」，是會對牠的主人言聽計從的。正如剛才所講，玩者必須通過訓練才可讓怪獸成長；而通過不同的訓練，怪獸各方面的能力都會不斷強化，甚至可以學會一些強力的必殺技〔テクニク〕。此外，訓練偶爾也會有失敗的時候；但未清楚會否令怪獸的能力值及LEVEL下降。

3種怪獸各有各進化！



主角收到的三隻怪獸蛋，將會孕育出3種不同的「宇宙怪獸」；而隨著訓練及成長，怪獸的能力及外貌將會不斷進化。在本作內，進化的怪獸種類將有150種以上，而每種怪獸都會有10階段、共50種的進化形態；一齊來創造屬於自己的「宇宙怪獸」吧！

以下是遊戲內3種怪獸的簡介，以及牠們各自的進化例子。

PITO TYPE

容易學懂頭腦系的必殺技；能力會作平均的成長，會進化成人型的怪獸。



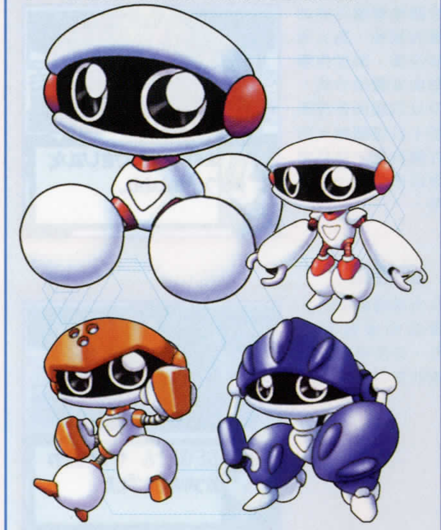
MARU TYPE

容易學懂體力系的必殺技；速度高、擅長近距離作戰，會進他成恐龍或動物型的怪獸。



MEGA TYPE

容易學懂科學系的必殺技；擅長作遠距離攻擊，會進化成機機人或戰車型的怪獸。



櫻大戰GB2

サクラ大戰GB2 サンダーボルト作戰

～THUNDERBOLT 作戰 ～



發售商	SEGA
售價	4800 日圓
發售日	12月26日發售預定
機種	GBC 專用

RPG/1P/BACK UP 機能

TEXT: AINHO



以GBC為平台，花組的各位要員又要面臨一次新的挑戰，而今次的作戰就名為－THUNDERBOLT作戰。

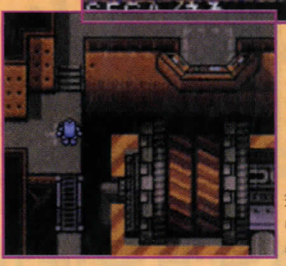


正義感極強的真官寺櫻，憑著其不會輸給任何人的劍術，誓要將敵人消滅。在今作中，她依然是非常活躍。

新的櫻大戰

GB版櫻大戰的最新作，將會於12月左右和大家見面。帝國華擊團要與剛剛入隊的女子合作，並一同進行任務。而今次的戰鬥主要是以RPG的性質為主。而今次的任務是要潛入空中戰艦米嘉斯中取回遺失了的魔神器。而為了防衛帝都的米嘉斯，到底內部是怎樣呢……而在作戰的途中，玩者是可取得不同的PARTS，並可用作加強光武的能力，組合一部最強的光武，並用它來粉碎敵人的陰謀吧！





玩者的目的是要找出在空中戰艦米嘉斯中的魔神器。

新生的作戰畫面

今回戰鬥畫面的視點，主要是以橫向來進行，主要的指令可在畫面的右下方選擇，玩者要留意，今集多出了一項叫かばう的指令，意思是保護。但其真正的用途卻還未知道。至於基本的作戰形式和方法，都與以往的櫻大戰沒有多大分別，但每次只可與一位花組隊員進入戰鬥畫面。當然，合體攻擊仍然會完完全全地保留下來。

在今作中會登場人物的資料簡介（其中一部份）

瑪莉亞（マリア）

帝國華擊團花組的舊有領袖，為人冷靜沈著，對任何事都能客觀地分析，所以花組的各成員都十分信賴她。但在舞台上，她經常會反串演繹一位男角。



艾蓮絲（アイリス）

擁有與別不同的能力（超能力），而在華擊團中，她的年齡可謂最細，所以經常要別人「抱抱」。



高村椿

在大帝國劇場的小賣店和事務室工作，亦是帝劇三人娘的其中一人。



藤枝かえで

帝國華擊團花組的舊有副領袖，是藤枝あやめ的妹妹，現職副指令。為了姊姊而戰鬥（因為其姊姊在一次戰鬥中陣亡），為人格開朗活潑。



依舊重要的系統－LIPS

LIPS（Live&Interactive Picture System）系統在今作同樣是處於一個很重要的地位，玩者要在限時內從數個的答案中選取其一，而結果會對各人的好感度產生不同的影響。



TEXT：SASAKO



我們對於賽馬的認識，大都只會知道那匹馬排甚麼班次，檔次，倍率，騎師是那一位等等。但其實真正的賽馬當然不是那麼簡單的啦！而在今次這個名為《HOUSE BREAKER》的遊戲裡面，玩者就有機會成為一名練馬師，去訓練屬於你的馬匹。而能否培育出一些三冠馬王就要看你的努力啦！

GAME PLAYERS GAME·DATA

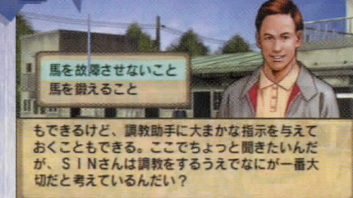
發售商：KOEI
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1218KB
發售日：發售中（8月2日）
PS2／SLG

你就是新任練馬師

在遊戲裡面，玩者將會扮演一份新進的練馬師。在短短的一年時間裡面，看看玩者能否訓練出一匹出色的冠軍馬，這就是遊戲的最終目標。不過在要成為一位出色的練馬師之前，玩者必需要跟一些「大師傅」級的練馬師去學習，而在遊戲裡面一開始會有好幾位出色的練馬師可以成為玩者的導師。當中包括「關東的荻原和人」、「關西的仁藤裕」等等，而隨著玩者在能力上慢慢提昇，出現的導師亦會有不同的選擇。而一開始遊戲會建議玩家先向「關東的荻原和人」學習……

一開始，導師就會給你一些問題，而原來不同的答案是會影響到角色的能力值設定，所以在作答時候可要小心選擇啊！

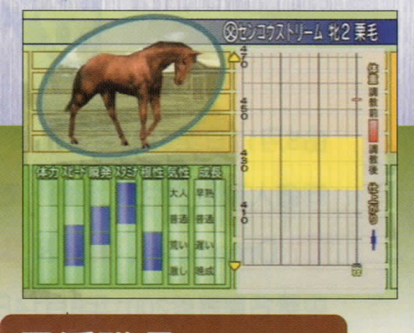
在馬房裡面，玩者要和其他工作人員通力合作，而不同的工作人員對照料馬匹都有不同的方法，這個會令馬匹的成長出現不同的變化，所以在這類型的育成遊戲裡面知人善任是很重要的。





遊戲流程

說了那麼多，亦是時候要介紹遊戲的玩法了。遊戲會以1個星期為單位，總共有52個星期，即是一年的時間。在這段時間裡面玩者要負責訓練馬匹，購入新的馬匹，更要安排馬匹進行不同的訓練務求發揮出馬匹最佳的狀態。而更重要的就是安排合適的馬匹去進行比賽。循步漸進的向冠軍進發吧！現在我們就為大家介紹遊戲裡面，一些玩家們必需要知道的東西。



馬匹管理

在主畫面，選擇「馬情報」就可以看到有關旗下馬匹的資料。玩家可以從而安排馬匹的進行不同程度的訓練，改變飼料的份量，與及安排馬匹參加比賽等等

體調

——馬匹的身體狀態是很重要的，而從資料畫面裡面，我們就可以看清楚馬匹的身體狀況到底如何，這樣我們就可以採取適當的訓練指示，令馬匹回復應有的狀態。

疲勞度

——訓練過度，馬匹就會出現疲勞，倘若不加以調理就會令馬匹的體調出現問題。同樣我們可以從畫面中得知道馬匹是否出現疲態。

馬匹質素

——馬匹的質素，可以分先天和後天。先天當然是講求有關血統、性格。不過後天的培養其實亦很重要。馬匹的能力會分為「體力」、「速度」、「瞬發（爆發力）」、「STAMINA（耐力）」、「根性」、「氣性」和「成長」等多項不同的參數，最初玩者會發覺馬匹的能力值會比較浮動，而隨著練習，馬匹的潛能得以發揮，就會令能力可以集中的發揮出來。當然不同的訓練傾向是會令馬匹的能力出現不同的變化。



馬房職員

——馬房職員是遊戲裡面的重要伙伴，他們各人都對馬匹會有不同的處理方法，而且很多時候他們都會給你一些提示。不同類型的馬匹，好應該找一位合適的工作人員負責。這樣不單會令馬匹的潛能得到更好的發揮，更可以令馬房員工得到更大的滿足感。



馬匹資料

特性

不同的馬匹，會有不同的距離適應性、賽地適應性、體重等資料。玩者可以憑這些資料去決定讓馬匹參加甚麼賽事。當然馬匹的往績和血統等資料都可以列入要考慮的項目裡面。

馬匹等級

在日本的賽馬業裡面，馬匹會分為「G1」、「重賞」、「公開」、「1600萬」、「1000萬」、「500萬」和「未勝利級」7個級別，當然有實力的馬匹，才可以在賽事中勝出，令等級提昇。

飼料和馬具

飼料的份量，當然會令馬匹的體重出現變化。而不同的馬具是亦會影響到馬匹的發揮。例如，「荒い」的馬就應該用メンコ和ブリンカー，而出現「腮病」的馬就應該用シャドーロール。

今週の調教結果

馬名	コース強さ	仕上がり	体重
ファリスリュウコ	W・馬なり	80%→ 90%	510kg (- 8kg)
ウイスキーヒゼン	W・15-15	0%→ 30%	500kg (- 8kg)
ゴンドラマドンナ	W・15-15	0%→ 30%	546kg (- 8kg)
センコウウォームス	W・馬なり	90%→ 95%	488kg (- 8kg)
センコウストリーム	W・15-15	0%→ 20%	448kg (- 8kg)
ポライメリディアン	W・15-15	95%→100%	452kg (- 6kg)

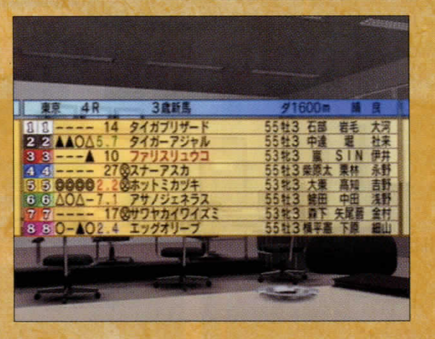
馬匹購入

要好好經營屬於你的馬房，當然要有「新血」才可以，而在遊戲裡面，玩者可以透過購買新的幼馬。或者從外國的拍賣會中購買高價馬，又或者努力說服一些馬主，將他們手上的馬匹交由玩家去處理。不過就一齊都要在玩家的馬房有一定的成績後才可以做得到。

出賽

在馬匹的管理畫面，選擇「登陸」，然後揀選合適的賽事，就可以參加。而當時間一到遊戲就會自動帶玩者去參觀比賽。





調教指示

在馬匹育成的過程裡面，不同的調教指令會令馬匹的能力和體能出現不同的變化，而現在我們就為大家介紹一下遊戲裡面的各種調教指令吧！

指令	說明
おまかせ	由助手直接處理
體力注意	在保留體力的情況下進行適量的訓練
疲勞注意	在不會令馬匹出現疲勞的情況下進行訓練
ケガ注意	為免令馬匹受傷而進行訓練
調子注意	令馬匹心情保持良好狀態的訓練
ストレス注意	令馬匹心情轉好的調教指令
じっくり仕上げて	循步漸進的訓練，不會令馬匹的疲勞急劇增加
早めに仕上げて	相反，而較為急進的方法去催告馬匹
レースまでに	為配合賽事而進行訓練
ベスト體重	保持最佳體重的指令
太らないように	不會增加體重的指令（減磅。）
やせないように	不會減少體重的指令（增磅。）
休養	讓馬匹休息的指令
輕め中心	普通的訓練
強め中心	負荷較重的訓練
レース前強め	賽前催告
前回と同様	使用和上星期一樣的調教方針。



GAME PLAYERS

短評：KOEI製作的賽馬育成遊戲一直都有相當的口碑，在日本方面當然更不在話下。

不過個人就略嫌今次遊戲，在指示方面會給人一種混亂，繁複的感覺。玩家可能要經過多個視窗才可以揀選到想要的工作。出錯的機會大大增加。而且因為玩者要處理的東西實在太多，令人很容易陷入顧此失彼的局面。倘若下次有關方面推出同類型遊戲時候，可以將介面簡化的話，相信會更令人容易投入遊戲裡面。

評分: 6



REAL ROBOT REGIMRNT

GAME PLAYERS GAME DATA

發售商	BANPRESTO
售價	6800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	63K
發售日	發售中（8月9日）

PS／ACT

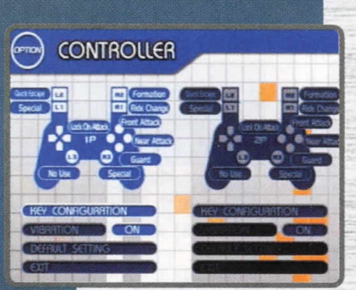


機戰以外的選擇

BANPRESTO的超級機械人大戰系列，可以說是香港玩家最喜歡的遊戲系列之一。不過在多年來，《機戰》系列已經去到一個行人止步的死胡同，就算你有多喜歡這個遊戲亦多少有點嫌膩。幸好有關方面終於找了些新點子，就是將一些我們的熟悉的超級機械人集合起來成為一隻有趣的動作遊戲《REAL ROBOT REGIMRNT》。玩者可以親自駕駛不同的機械人去衝鋒陷陣，殺過痛快！

■基本操作

按鍵	操作
L1	必殺技
L2	加速移動
L3	移動
R1	更換角色
R2	排陣
R3	必殺技
△	正方攻擊
○	近距離攻擊
□	LOCK ON ATTACK
╳	防禦





■遊戲玩法

其實遊戲玩法和市面上那些過版式的動作遊戲相似，玩者先會選擇出擊的機體並組合成隊伍的出擊。戰鬥時候只要將畫面上敵人消滅就可以。而當角色不斷使出攻擊，不管命中與否都會令氣力計增加。當氣力增加到一定程度就可以使出各種的特殊攻擊，甚至必殺技攻擊。而玩家亦可以因應不同的戰術需要，去轉換所駕駛的機體，令遊戲有更大的變化。





■特殊攻擊解說

□小隊攻擊　R2 掣

部隊會集合在隊長機的背後，然後同時向敵人集中火力攻擊。可以說是最常用的攻擊方法。

□REGIMENT SHOT R2掣後按L1 掣

小隊攻擊的加強版本，部隊會同時用更強的個人特殊攻擊，集中向目標進攻。但會較難使出。

□必殺機

在遊戲裡面，每一部機體都會有不同的必殺技攻擊。而要使用這種威力強大的殺著，就要將角色的體力提昇到150，才可以使用出來。而玩者或者會留意到，隨著角色氣力的增加，玩者便會看見機體的武器威力會漸漸增強。







笨重的超力電磁俠竟然擅長埋身戰！？



GUNDAM MK-II 是屬於FRONT ATTACK TYPE 的



大武士竟然是LOCK ON TYPE 的角色

■了解機體特性

隨著故事的發展，玩家可以使用的機體會越來越多，有時候難免會有點眼花撩亂，不知怎樣選擇才好。但其實玩家在選擇角色的時候，多留意一下每一部機體是屬於甚麼類型，適合適用甚麼類型的武器就可以真正發揮到角色的特長。

■戰術運用

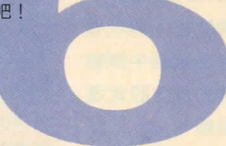
□善用防守

在遊戲裡面，每當隊長機被擊落，遊戲就會結束（GAMEOVER），而通常敵人都會集中向玩者駕駛的隊長機進行攻擊。所以建議將敵人引入我軍的攻擊範圍之後，就立即緊按「╳」掣防守。讓敵人在我方的密集炮火下被殲滅。就一招在對付一些耐久力強的敵人尤其有效。

□不斷更換隊長機

在某些版數裡面，我軍可能會面對一大班敵人的圍攻。這個時候就要不斷的轉換角色，在敵人集中向隊長攻擊的時候，隊長機就不斷的加速逃走，而其他隊員就可以趁機向敵人攻擊。雖然這方法在使用上會有一定的危險性。不過總比坐以待斃好得多吧！





短評：以超級機械人作為號召的動作遊戲，在香港方面可為甚有看頭。只不過個人略嫌遊戲裡面，角色的對白之多可謂承繼了《機戰》的優良傳統，冗長得可以。而遊戲本身無論操作和系統都算是中上之作，喜歡《機戰》的朋友，應該不會錯過吧！

6

評分：6分

TEXT:SASAKO

遊戲介紹

□STAGE 1 亞・巴奧・古

《機動戰士 高達》的最後一戰，今次我軍將會以三部超級機械人去突破敵人的防線。

AERA 1

可使用機體：超獸機神／三一萬能俠／超力電磁俠

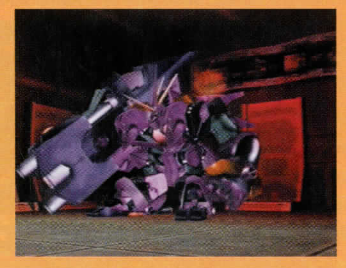
建議以超獸機神作主力，單是以「FRONT ATTACK」就可以將敵人的渣古部隊清場了。這部份的首領是一隻大魔，戰鬥時候以三一萬能俠作主力，以接近戰將他打敗就可以。



AREA 2

可使用機體：超獸機神／三一萬能俠／超力電磁俠

AREA 2的首領有很強的攻擊力，建議繼續以三一萬能俠作主力，全力防守，讓其他成員將敵人射殺就可以。過版後可以得到主角機的加入。



□STAGE 2

熱身過後，真正的戰鬥展開了。遊戲的難度明顯增加啦！

AREA 1

可使用機體：WING GUNDAM／主角機

WING GUNDAM 是一部擅長使用LOCK ON ATTACK 的機體，戰鬥時候，要和敵人保持一定的距離，然後以長距離炮火將來敵人消滅。這一版的首領是百鬼帝國的18部移動炮台。作戰時候要不斷更換隊長機，來分散敵人的注意，當WING GUNDAM 的氣力注滿後，就以必殺技來反擊吧！



AREA 2

可使用機體：WING GUNDAM／主角機／昆霸

昆霸的埋身攻擊當然不用懷疑。但要小心在橋上會有敵人的掩護炮火，被擊中可不是說笑的啊！



AREA 3

可使用機體：WING GUNDAM／主角機／昆霸／超獸機神

雖然敵人擁有具大化的力量，但要一口氣消滅四部超級機械人，實在是言之過早啦！作戰時候，以斷空我作盾的作戰。不消片刻，勝利就手到拿來啦！



另一場網絡大戰經已爆發！

OUTTRIGGER

International Counter Terrorism Special Force

GAME PLAYERS GAME DATA	
機種	Dreamcast
發行商/製造商	SEGA
遊戲類型	ACT
發售日期	7月26日（發售中）
售價	5800日圓
容量	GD ROM
記憶	8 Blocks

1-6P/對應VGA、震動Pack、通信、Keyboard

TEXT:AINHO

發售日曾一度遙遙無期，由街機移植至DC上的4人對戰射擊遊戲《OUT TRIGGER》終於推出了！雖然本作經過多時才移植往Dreamcast上，但開發商特別為家用版本加進了最多可讓6人同時在網絡上對戰的模式，比起當時在街機上的四人對戰樂趣和刺激性更大！《OUT TRIGGER》的遊戲故事講述，由世界各地特殊部隊成員集結而成的精銳部隊，為了對付恐怖集團而接受一連串實戰訓練，到底誰能夠逐一通過難關並取得「OUT TRIGGER」的最強稱號呢？

！注意事項

本遊戲附送的滑鼠需同時配合手掣或專用Keyboard才能夠執行，但玩者亦可在遊戲中調教合適的操作設定進行遊戲。

操作方法

（初期設定）

手掣

方向掣	角色移動
Analog	視點移動
A掣	武器攻擊
B掣	跳躍
X掣	轉換裝備中的武器
Y掣	轉換主觀或客觀視點

滑鼠

左鍵	武器攻擊
中鍵	轉換裝備中的武器
右鍵	跳躍

畫面解說



①現時所獲得的分數
②達成條件餘下的敵人數量
③雷達（綠色為己方或人質，紅色則為敵人）
④餘下時間
⑤武器瞄準點
⑥敵之攻擊狀態
⑦體力
⑧所持武器／子彈數量
⑨總合進行時間／Combo能源棒

（擊倒敵人時會出現綠色，若然在綠色仍未變為紅色時再次擊倒敵人，其得分會為2倍，連續擊倒倍率便會不斷上升。想取得特殊隊員最高之稱號的你，便要加倍留意。）

網上對戰，樂趣更大！

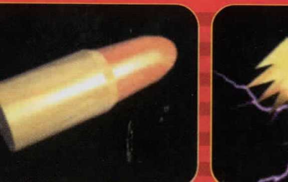
本作除了保留在街機中可以四人同時對戰的「VS MODE」外，另一大特色當然不會缺少支援網上通訊對戰，而且最大更提供六人同時進行對戰，當中可隨意選擇對戰的場地和規則方式等，但注意利用網上進行對戰需收取一些費用，30日為300日圓。當然，玩者也可在Offline下於同一個畫面進行對戰，形式則是以分割畫面進行。另外，玩者在遊戲中更可以直接接駁到SEGA的官方專屬網頁瀏覽相關的情報。





道具





AMMO
BOMB與火箭放射系武器彈藥補給



POWER UP
一定時間內攻擊力、連射性能及移動速度上升





LIFE UP
角色體力回復



TIME +5SEC
增加五秒時間

基本玩法知多少

此作玩法類型並不只是射擊遊戲那麼簡單，同時也加入了動作元素成份，意思即是玩者需要一面移動一面攻擊，版數方面基本設有十二版之多，隨著達成遊戲的條件而出現新的隱藏版數。每版任務的玩法大至上一樣，都不外乎限時內擊倒全部敵人或BOSS，其中每擊倒一名敵人，便會出現可增加遊戲時間的道具，但注意道具出現後會有時間限制，之後便會消失，因此玩者應盡可能馬上將之取回來。另外，玩者也要善用有利的地形位置作戰，如站在高處便可觀察整個戰況，而且更可輕易瞄準攻擊敵人，這一點確實非常不錯，當被敵人發現向你攻擊時，便要馬上逃離了，但注意從高處掉下是會扣掉體力的。





道具爭奪戰

每個版面上，都會出現許多不同種類的道具或隱藏武器，這些物品均對能否勝利有很大影響，當中出現於版面中央上的POWER UP 道具最為矚目，玩者應盡可能與敵人拼命來取得它。至於其他較為平常的道具，就切勿因貪心而不停一路取走，以致在不提防之下被敵人有機可乘，特別是一些放在當眼、範圍空曠的地方上，很多時都是因而失去性命。



ARCADE MODE

初級

OBSERVATORY	QUIET STATION	COLOSSEUM	ASIAN RUIN	LIBRARY	OLD CASTLE
對恐怖組織	對恐怖組織	對恐怖組織	對恐怖組織	對恐怖組織	對恐怖組織

中級

QUIET STATION	QUIET STATION	ASIAN RUIN	ASIAN RUIN	LIBRARY	LIBRARY
對恐怖組織	對恐怖組織（同伴包含）	對恐怖組織	對恐怖組織（夜間進行）	對恐怖組織（同伴包含）	對訓練生

上級

COLOSSEUM	BUSY STATION	ASIAN RUIN	LIBRARY	OLD CASTLE	COLOSSEUM
對恐怖組織（同伴包含）	對恐怖組織	對訓練生	對恐怖組織（同伴包含）	對訓練生	對謎之兵器

特殊部隊INTER FORCE參上！

本作中一共有四名角色供玩者選擇，每角色所使用的攻擊武器及能力值各有不同，視乎玩者合適的需要。

JAY ARAGAKI

國籍：英國
出生日：1972.4.13
身高：178cm
體重：68kg
移動力及使用武器的威力在四名角色中，能力最平均的一位，對於初玩者非常適合。

使用武器：

- 半自動機槍－一連四發，雖則威力不強，但連射性能速度高。
- 火箭放射器－直擊之殺傷力高，且發射時所引發的爆風範圍大。
- 手榴彈－破壞力絕大，對於應付躲在障礙物後面或複數敵人非常有效。





活用無敵時間

在對戰模式中，有很多戰術技巧可以運用的，當中最不為留意的地方就是遊戲開始或角色復活時，會有一段短暫的無敵狀態，時間的長短是取決於取得硬幣的數量（擊倒對手1 POINT 、擊倒對方及取得出現的銀幣1POINT 、自爆－2POINTS 、Hard Mode 中擊倒第一位對手2 POINTS）。玩者可於這無敵時間內探測各敵人的所在位置、取得重要道具，或衝進敵人面前狂攻，視乎玩者當時的情況而定。

ALAIN C

國籍：法國
出生日：1971.10.4
身高：180cm
體重：71kg
他使用的武器與JAY同樣，但速度及攻擊力比起JAY稍高。



LINA MIYAGI

國籍：日本
出生日：1975.4.12
身高：172cm
體重：58kg
她使用的武器以輕機槍為主，故於四名角色中，移動速度最快的一位，回避力優越，可是攻擊力方面非常弱。

使用武器：

- 半自動機槍－一連五發、連射性優越的槍械。
- motor censer 炸彈－投擲於牆壁或天井一定時間內會吸著，當有物體接近便會爆發。
- 50MM 步槍－攻擊距離遠，連射性向上。

TALON GRANT

國籍：美國
出生日：1969.7.20
身高：195cm
體重：118kg
力量型的角色，善用重型武器攻擊敵人，可是這個原故，移動力及速度非常遲鈍，很容易被敵人攻擊。

使用武器：

- 3 連雷射槍－連射性能低，但攻擊力強，並具有反射特性。
- 大型手榴彈－威力絕大，能將對手徹底粉碎。
- rail gun －連射性能惡劣，但攻擊力和發射速度高。



GAME PLAYERS

短評：老實說，本人對這類遊戲是弱項，操作上已有一定難度，加上遊戲節奏快，很容易使人頭昏眼亂，感覺很多都是僥倖之下勝利，完全沒有任何戰術能夠即時運用，不過對於玩慣《UNREAL》或《QUAKE》的朋友，相信其觀點會有所不同。至於隨遊戲連mouse也只是$300多元，確實非常超值。若然不介意版圖細少及單調的話，一買也不是一個損失。

評分：7分





TEXT：小悠

在RPG名作《FF X》之後，PS2上推出的SLG和RPG便集中在《GROWLANCER II》和這個新作《GENERATION OF CHAOS》身上。這個遊戲的特徵是集戰略味道十分重的SLG和著重角色個性的RPG於一身，而感覺上和SS的SLG名作《DRAGON FORCE》系列十分相似，同樣是Fantasy的SLG遊戲。可是「GOC」的彈性和表現手法比較起《DRAGON FORCE》是多元化了，這個將會成為Fantasy SLG的發展路向。現在便由筆者來介紹一下這個遊戲的一些基本指令和故事舞台，讓大家在開始遊戲前對它有多少認識。

GENERATION OF CHAOS 戰略SLG與個性RPG合二為一！

GENERATION OF CHAOS Pre-Story

Neverland是一處人們稱呼為，佈滿著翠綠的一片大地。可是在一次震撼了整個大陸的戰爭完結之後，各國也因為基礎脆弱而產生政情不穩固的情況。一次又一次的反亂和內亂使強極一時的帝國也分身不暇去一一應付，這時候正好為那些身處方邊境的王注入了油，燃燒起野心的烈炎。「帝國已經不再強盛了」，在這個傳聞開始於大陸各地流傳之後，邊境的魔族勢力向鄰國施放出足以令帝國舛瓦解的一擊，「大陸支配」這個慾望之匙將所有充滿野心的猛獸，從監牢之中釋放出來。大陸西部的地域．比洛巴佩露，是大陸之中最繁榮的歡樂街，同時也是盜匪邪道橫行的黑暗都市。在這個墮落的城街外，住了一對魔族姊妹羅茜和艾美莉亞。可是每一天也遭到這些邪惡的人迫害，令艾美莉亞被殺害了。獨個兒生存的羅茜，決心向帝國報復。與在她面前突然出現的蠓面騎士，舉起了仇恨之劍。這次少女與騎士的相遇，便是後世稱之為「第二次Neverland大戰」的開始。魔導世紀1030年，Neverland進入了混沌的時代Generation of Chaos………



GAME PLAYERS GAME DATA

生產商：IDEA FACTORY
售價：6800日圓
容量：DVD-ROM
發售日：發售中
記憶：237KB以上

PS2/SLG/對應ANALOG、DUAL SHOCK

遊戲開始

在玩者遊戲開始的時候，畫面會播放Opening，之後便會進入遊戲的主Menu。在Menu之中有「NEW GAME」、「CONTINUE」和「OPTION」三個選項。NEW GAME是玩者從起初開始遊戲，可是在最初的時候是不能選擇所有登場的勢力。CONTINUE是玩者在遊戲進行SAVE中斷，再次開始遊戲的話便可以在這裡LOAD DATA。OPTION是讓玩者調整音響、BGM和RPG模式之中是否使用輸入指令方法進行，假若玩者對輸入指令是不太擅長的話，可以在LOAD DATA或NEW GAME之前在這裡調整。





遊戲的主要流程

在玩者遊戲開始的時候，畫面會播放Opening，之後便會進入遊戲的主Menu。在Menu之中有「NEW GAME」、「CONTINUE」和「OPTION」三個選項。NEW GAME是玩者從起初開始遊戲，可是在最初的時候是不能選擇所有登場的勢力。CONTINUE是玩者在遊戲進行SAVE中斷，再次開始遊戲的話便可以在這裡LOAD DATA。OPTION是讓玩者調整音響、BGM和RPG模式之中是否使用輸入指令方法進行，假若玩者對輸入指令是不太擅長的話，可以在LOAD DATA或NEW GAME之前在這裡調整。



內政

君主才可以實行內政，假若君主出擊了或是進行探索的話便不能執行了。內政主要是以「城壁」「投資」「治安」這些影響國家環境的事務為主。「城壁」是將據點的城牆強化，作為城都的最後防衛線，強化工作是絕不能夠怠慢。「投資」是發展據點的商業，令地方經濟繁榮起來，是決定據點每月收入的重要因素。「治安」是反映據點的人心情況，當治安不好的時候人們便會對君主不信任，人口也會因此而流失，相反治安理想的話人們便會願意為國家發展內政，也可以吸引人們到來令人口上升。以上這些內政指令也是會隨著武將和據點能力狀況而有不同的上升，所以玩者在分配人手的時候看清楚人物擅長於內政一或戰鬥。除了是強化國家地方之外，人事執行上也是內政的一部份。「編成」是玩者調配武將和兵力的指令，每位武將的領兵數、組合等等。不單止是會影響到大型征戰，也會影響到RPG PART的同伴組合。「任免」是任命據點太守和國家軍師，也是君主解任武將的指令。

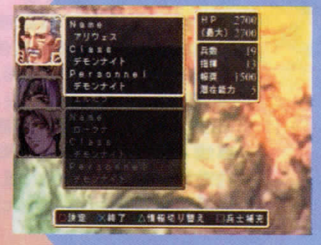


外交

一個國家能夠強盛不單止是內政成功所至的，外交也十分重要。在遊戲剛剛開始的時候，外交是不可缺少的一環，因為玩者在初期是一個較為弱小的國家，為不被敵人挾攻，便需要與鄰國或是一些強大的國家進行「同盟」。消除後顧之憂後便是對外擴張領土的時候，可是有一點是不可以忘記，Neverland的霸者只可以有一個人，最後同盟的國家是會成為敵人。同盟除了是可以令別國暫時不打我方主意，也可以與盟國共同攻擊敵人，是頗為有效的戰略手段。盟國的據點我軍是可以任意通行，可是便不能夠作停留和補給。而玩者在接觸到盟國據點或軍團時，是可以破棄盟約對之作出攻擊。同樣，玩者的盟友也是有機會對玩者作出破棄盟約的事。

戰略

有玩過《DRAGON FORCE》或《三國志》系列的朋友會知道，在我軍出城向敵人據點攻擊之時，也會是我軍據點防衛最弱的時候。這個遊戲也是一樣，玩者在計劃如何進攻敵人的同時，敵人也會計劃如何進攻玩者。所以防衛手段是必要的，例如把軍力集中在與敵國鄰接的都市，又或是進攻無後顧的地方，在出征的同時調派人手去護空城。在編成好之後軍團便可以出征了，這類型軍團式的戰爭最多可以有400人，是大規模的戰鬥來。玩者需要向各武將發出明確的指令，武將可以使出特殊技去改變軍勢！





探索和攻城



在自己的領土之內是有不少遺跡和洞穴可以讓玩者探索，還有玩者攻入敵人主城的時候，便可以編4人一隊，在這個時候便會進入RPG PART。在進行探索和攻城之前，玩者是可以在「武將」這個指令之中看到各個武將的能力，並且以「裝備」來改變各武將身上的道具，不同的裝備是會影響到他們的能力和使出的特殊技。也有一些裝備是對武將的級別有所限制，這個玩者要小心注意了。在迷宮之中可以收集寶物和裝備之外，也會遇上同伴甚至是敵人。在這些地方和魔物戰鬥是在所難免。同樣深入敵陣是需要越過重重難關，拔劍吧！RPG PART的戰鬥模式是和一般的RPG差不多，每個隊中的人HP也是過千。一般的攻擊、防禦、使用道具，另外武將是可以使出特殊技。特殊技是魔法和劍技，會以輸入指令的方式使用，玩者需要準確輸入才可以在戰鬥出招。

COMIC PARTY 於同人誌界支配所有狂熱者的人是你嗎？！

TEXT：小悠



《COMIC PARTY》在去年推出了OVA的動畫作品之後，今年終於正式推出DC版的AVG遊戲了。今年夏季的DC遊戲之中，這個遊戲可說是最受注目的AVG來了！若果大家是對PC遊戲有認識的話，便會知道其實DC版是PC版移殖的作品來。在99年AQUAPLUS製作的《COMIC PARTY》是當時最為突出的作品，以日本同人誌界為舞台，加上全對白配音和出色的人物設定，令它的評價十分高。今次作品重新包裝以DC版登場，當然是會對遊戲內容作出適當修改，成為全年推獎的戀愛AVG。DC版推出不單止可以吸引對同人誌陌生的玩者，也可以吸引玩過PC版的朋友再玩一次，因為遊戲收錄了不少DC版獨有的插畫和劇情。FANS們不容錯失《COMIC PARTY》限定版啊！

生產商：AQUAPLUS
售價：6800日圓（限定版7800日圓）
容量：GD-ROM x 2
發售日：發售中
記憶：10 BLOCK
DC/AVG/對應DC專用MODEM、VGA



COMIC PARTY in DC ORIGINAL

AQUAPLUS再次推出《COMIC PARTY》的DC版，當然是會有一些吸引舊玩家的東西令他們再玩一次。首先介紹的是遊戲是分有普通版和限定版兩種，而限定版有些什麼呢？現在便由筆者告訴大家吧！雙GD-ROM遊戲和說明書當然是不可缺少的東西，限定版還有一本CHARACTERS GUIDE BOOK是介紹遊戲中登場人物和一些插畫，是一本小型畫集。另外附送一個DC版原創人物御影的景品組合公仔，還有COMIC PARTY的人物電話卡，可是電話卡是隨機的，沒有人知道盒內是什麼人物。限定版禮品，加上遊戲之中新插畫和新角色，FANS們會有不買的理由麼？



與你的同志成為男子漢吧！

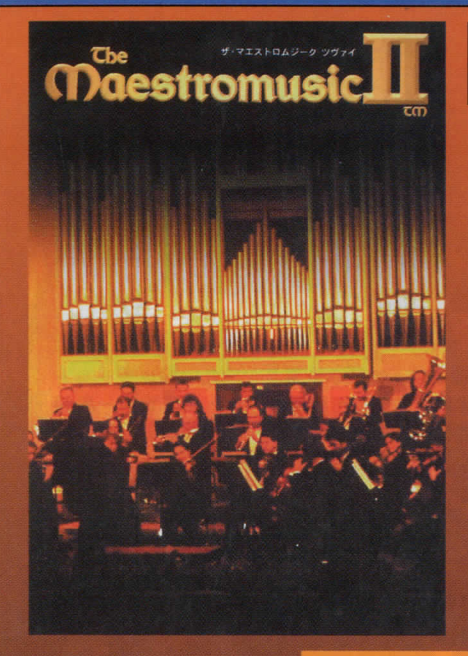
《COMIC PARTY》是一個以日本同人誌界為舞台的戀愛AVG，在遊戲之中玩者可以學習到怎麼樣推出一本同人誌。在遊戲開始的時候，玩者先要為主角改名。若果玩者沒有改變名稱的話，主角便會是千堂和樹了。和樹是一個大學一年生，與青梅竹馬的高瀨瑞希就讀同一所大學。在一次機會下與自稱為和樹的同志、兄弟、同一靈魂的雙子的朋友九品佛大志參觀同人誌即售會COMIC PARTY。大志希望利用和樹成為站在同人誌界頂尖的人，去支配所有的狂熱者（OTAKU）。和樹在參觀之後學習到許多同人誌的事情，加上他對畫畫是有多少的天份，便答應大志的邀請（強迫！）加入成為同人誌漫畫家，以同人誌界最強作家為目標，與大志成為男子漢！



畫畫+工作+外出談戀愛=COMIC PARTY

遊戲的進行主要是玩者為一個星期的行動定案，有畫畫、畫封面、做運動、看電視、工作做兼職和休息6項。在假日的時候是會有外出這項目，是可以在町中遊覽一番，可以有機會遇上女孩子們。而工作做兼職除了是有收入去印刷同人誌之外，對如何在居子售賣東西的心得也有多少提升。在家看電視不單止是舒緩壓力的方法，也會在電視之中找到畫畫的題材，提升創作力。其餘的便是主角如何畫畫起稿了，畫畫是會以輸入一系列方向指令來進行，一MISS便會失敗。在截稿前而未能趕緊畫稿的話，便需要進入「修羅場模式」連夜畫畫了！在畫畫的同時主角的各方面能力也會提升，沒有一定畫力是不可以完成封面呢。





THE MAESTROMUSIC II

你會是個成功的指揮家嗎?

在古典音樂會裡面，我們可以看到指揮帶領著整個樂團去演奏不同的樂曲。但從來，我們都只會單單去欣賞樂團裡面，單一樂器的演奏效果，又或者那首樂曲是否能夠將你感動。但我們從來好像忽略了一樣東西，那就是樂團的指揮。原來一個好的指揮，就等於一個好的電影導演，他可以讓一首樂章擁有自己的風格的演繹出來，變成一個悅耳的故事.....

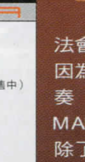
或者，單從文字你可能不會明白我的意思，但只要你嘗試過這個PS2最新遊戲《THE MAESTROMUSIC II》，你們便會明白我的講法了。







GAME PLAYERS GAME DATA

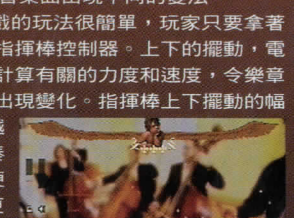


發行商 / 製造商	GLOBAL A
遊戲類型	SLG
發售日期	8月2日（發售中）
售價	6800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	30KB
機種	PS2

樂章就操縱在你手

《THE MAESTROMUSIC II》的玩法會和傳統的音樂遊戲有很大的分別，因為一般的音樂遊戲只會要求玩者對節奏感的掌握。但《THE MAESTROMUSIC II》的遊戲就會要求除了有個人的節奏感外，更要求玩家能夠充份掌握每段樂曲的快慢和音樂的大小等等。因為原來一個細微的動作，都會令一首樂曲出現不同的變法。

遊戲的玩法很簡單，玩家只要拿著特製的指揮棒控制器。上下的擺動，電腦就會計算有關的力度和速度，令樂章的旋律出現變化。指揮棒上下擺動的幅度越大，奏樂聲便會更大。而擺動的頻率越頻密，樂章的速度便會被你影響而加快。所以我之前說過一位指揮可以操控一首樂曲的生死就是這個意思了。



遊戲畫面解說

1 天使翼
代表玩家的分數，當犯錯越多天使翼的長度便會縮短。相反倘若演奏得宜就會令翼的長度增加。

2 節奏計
表示玩家在掌握樂章快慢節奏的能力，能夠比標準的紅線為高就可以加分。

3 音量計
表示玩家在掌握樂章聲調大小的能力，能夠比標準的紅線為高就可以加分。

4 目標
位於畫面正中央的標記。玩者要在音節進入這個位置的時候輸入指令。

5 音節符號

6 TIMING BUTTON
在適當時候按入相應的按鈕，指示特別的樂器演奏。

7 音標記號
不同的音標符號代表樂曲需要不同的表達方法

音標全介紹

在介紹遊戲裡面出現的音標之前，我們要先提一下。遊戲裡面部份所使用的音標會和正統所使用的有所出入。畢竟這個不過是一個遊戲而已。

強弱記號


FORTISSIMO 擺動幅度極強


FORTE 擺動幅度強


MEZZO FORTE 擺動幅度普通

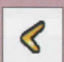

PINAISSIMO 擺動幅度極弱

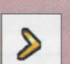
PIANO 擺動幅度弱


MEZZO PIANO 擺動幅度稍弱

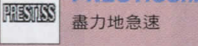

SFORZANDO 擺動幅度最強

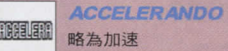
音樂記號


CRESCENDO 略為加強

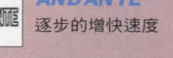

DIMINUEDO 略為減弱

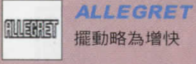
速度記號

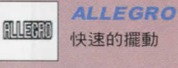

CON MOTO 急速的擺動



ANDANTE 逐步的增快速度


ALLEGRET 擺動略為增快


ALLEGRO 快速的擺動


AGITATO 激烈的擺動，來表現激情的樂章


PRESTISSIMO 盡力地急速

ACCELERANDO 略為加速

RITENUTO 立即將樂章速度收慢

A TEMPO 將樂章的速度還原

RIT 略為延遲



短評: 音樂遊戲之中，很少會以古典音樂為題材。藉今次的機會，終於可以嘗試一下當指揮家的滋味，看著樂曲在你的手上出現不同的變化，令人更讚嘆音樂原來如此神奇。不過回到一個較為現實的情況，身在文化旱災（以前是文化沙漠）的香港，略為懂得欣賞古典音樂的人到底有幾多呢?一般的玩家會對這個遊戲有多少興趣呢?

評分：7分



文

EVERBLUE

在內海處有一名叫Daidalos的孤島
無論是甚麼季節，這個Daidalos島都成為不少的潛水員的探訪勝地
而一直居住在這個島上的少年尼奧（レオ），是個非常喜愛游泳的少年
某日，他的　友馬魯高（マルコ）的花言巧語下，便嘗試了他的第一次・潛水
於是，尼奧便展開了漫長的冒險旅程……

以上便是「EVERBLUE」的故事背景了，它是一個以潛水為主的遊戲。不過，這類型的遊戲可謂屢見不鮮，到底它和一般的有甚麼分別，而遊戲性方面又怎樣呢！只要你留意以下的介紹便會略知一二了。

主要部份其一・街上搜集情報



發售商：CAPCOM
售價：6800日圓
發售日：發售中
容量：CD-ROM
記憶：915KB
機種：PS2
AVG/1P/對應DUAL SHOCK

遊戲主要可分為兩個部份，街上搜集情報與及在海中探險。首先說說前者，在探險前，當然要做足準備的功夫。在街上可以做的，基本上有以下幾種，從居民身上搜集有用情報，例如在遊戲的初段，玩者可從收購掘出物的婆婆處，買得一本叫「ルカの書簡集」的書，從內裏可知道一個新的冒險地方，從此可知道到達收集情報是故事發展重要一環；收購掘出物的婆婆（掘り出し物屋の婆さん）處售賣在海中所取得的寶物，這個是直接取得金錢的方法；夫甸尼高的鑑定所（フェデリコ鑑定所）內鑑定在海中取得的寶物；到宿屋中補充在潛水時所消耗的體力；而在哥特的合成屋（ゴートの合成屋）中，便可將兩種不同的物質溶合，成為一種新的物質，從而製造一種新的ITEM。

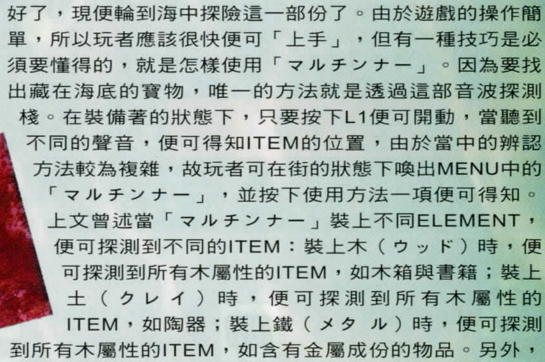
此外，在遊戲中是可取水底用的相機，這樣玩者便可將水中最美麗的東西保留下來，並留待日後慢慢欣賞。至於當遊戲有著一定的進度，玩者便可參加拍賣會，繼而取得一些更加珍貴的ITEM。



MENU説明

在街上的場合下，只要按下△，MENU便會隨即出現：	
ITEM（アイテム）	查看你所擁有的ITEM
裝備	查看和更換裝備
マルチンナー	用作探測水底的ITEM的裝備（用法會在下文詳述），並可裝備不同的ELEMENT（エレメント），因為當「マルチンナー」裝有不同的ELEMENT時，便可探測出不同類型的ITEM，這個選項便是選擇裝備與否
マップ（地圖）	查看現時的位置
アルバム（ALBUM）	查看你所拍下的照片
稱號	顯示你所取得的稱號，稱號會因你所發掘的東西而改變
貴重物	查看你所取的貴重物
オプション（OPTION）	改變設定
セーブ（SAVE）	作出記錄

其二・海中探險



好了，現便輪到海中探險這一部份了。由於遊戲的操作簡單，所以玩者應該很快便可「上手」，但有一種技巧是必須要懂得的，就是怎樣使用「マルチンナー」。因為要找出藏在海底的寶物，唯一的方法就是透過這部音波探測棧。在裝備著的狀態下，只要按下L1便可開動，當聽到不同的聲音，便可得知ITEM的位置，由於當中的辨認方法較為複雜，故玩者可在街的狀態下喚出MENU中的「マルチンナー」，並按下使用方法一項便可得知。

上文曾述當「マルチンナー」裝上不同ELEMENT，便可探測到不同的ITEM：裝上木（ウッド）時，便可探測到所有木屬性的ITEM，如木箱與書籍；裝上土（クレイ）時，便可探測到所有木屬性的ITEM，如陶器；裝上鐵（メタル）時，便可探測到所有木屬性的ITEM，如含有金屬成份的物品。另外，玩者是可同時裝上其中二至三種的ELEMENT，這便可同時探測到多種ITEM。

MENU説明

在海底探險的場合下，只要按下△，MENU便會隨即出現：	
背囊（サック）	查看取得的寶物
マップ（地圖）	用途同上
貴重物	用途同上
オプション（OPTION）	用途同上
浮上	立即終止探險，返回地上

GAME PLAYERS

短評：到底製作人員下過多少心機來製造這個遊戲，潛水遊戲，它並不是第一個，但若要數最差的，必定有它的份兒。在遊戲中真正可供玩者玩的地方不多，而已沒有任何新意。姑且不提在街上那部份，在水底潛水的一環，畫面普通（可以說是馬虎），完全不能給人一種在潛水的感覺，操作更加不知所謂，若精神不振時，就千萬不要開啟這遊戲，否則很快便會入睡。簡單來說，它就連PS的遊戲都不及，估不到在PS2上會有這種的劣作。

評分：5





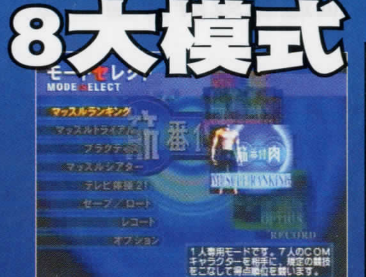
(C)2001 KONAMI (C)TBS 企畫・監修：樋口　潮

筋肉番付 MUSCLE WARS21

撰文：亮

按著日本著名的電視節目「筋肉番付」來製造的遊戲，繼GBA版後，今次便輪到PS2了，遊戲是由數個迷你遊戲所組成，而且8人同時同時對戰，在炎炎夏日中，相信這遊戲將會成為大家的消閒佳品。

8大模式



MUSCLE RANKING（マッスルランキング）	玩者與7名電腦一同比賽的模式
MUSCLE TRIAL（マッスルトライアル）	最多可供8名玩者參與的模式
PRACTICE（プラクティス）	供玩者練習的模式（1人用）
MUSCLE THEATER（マッスルシアター）	供玩者欣賞影片的模式（在遊戲中，只要達到某條件便可取得影片鑑賞的咭，這便可在這模式中觀賞）
TV EXERCISE21（TV體操21）	這個模式主要是觀賞電腦集體做運動時的情形
SAVE・LOAD（セーブ・ロード）	作記錄和讀取
RECORD（レコード）	觀看現時的排名
OPTION（オプション）	改變遊戲中的設定

遊戲玩法講解

STRUCK OUT（ストラックアウト）

簡介：一個普通的投球遊戲，玩者要用棒球將板上的數字牌逐一擊下來。而進行遊戲前，玩者首先決定要擊下的目標與及擊出球的類型（按R1和L1），一共有五種，分別是：STRAIGHT（ストレート），直線球；CURVE（カーブ），飄向左面的下墜球；CHUTE（シュート），飄向右面的球；SLIDER（スライダー），飄向右面的球；FOLK（フォーク），下墜球，準備就緒便可開始遊戲。




GAME PLAYERS GAME・DATA

發售商：KONAMI
售價：6980日圓
發售日：發售中
容量：DVD-ROM
記憶：62KB以上
機種：PS2
SPT/1P~8P/對應DUAL SHOCK

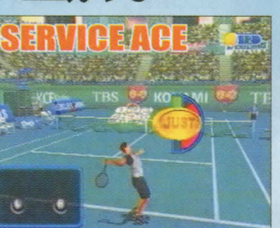
操作方法

按右STICK一下後，便要立即用左STICK來控制投球的方向，這時右上方的力度計便會起動，在力度計中間的線叫JUST POINT，當力度計移動時，只要將右STICK推上便可將球擊出，而在差不擊出球的一刻，可用右STICK改變球的飛行軌跡。另外，在若擊出球的力度是在JUST POINT前的話，球的飛行軌跡便較高，若是在JUST POINT後的話，球的飛行軌跡便會較低。

其他迷你遊戲

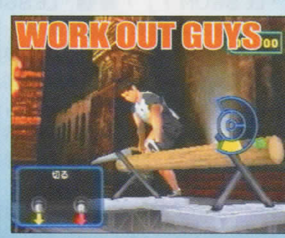








SUPER RIDER







短評：雖然遊戲畫面並不漂亮，但遊戲性的卻很高，單是一個SUPER RIDER的好玩程序已經叫無話可說。而各個迷你遊戲都有一定的心思，真是消閒佳品。遺憾篇幅有限，故筆者不能詳細講其他遊戲玩法，真是對大家唔住……

評分：8



取得隱藏人的方法

玩者只要在MUSCLE RANKING成為最高點數的一位（即順位是第一），便可取得一個隱藏人，而詳細的情況如下：

選用角色	條件	所取得的隱藏人
寺門ジモン	MUSCLE RANKING取最高順位	松岡修造
工藤順一郎	同上	平瀨智行
昭英	同上	中村俊輔
ケイン	同上	ニセケイン
大森晃	同上	畑山隆則
フランシスコ・フィリオ	同上	ヒクソン・グレイシー
松井稼頭央	同上	清原和博
全部角色	同上	金剛くん

TV WARE 情報革命SERIES 新世紀 EVANGELION TYPING-E 計劃

一個以《EVA》為主題的打字遊戲--『新世紀EVANGELION TYPING-E 計劃』。炎炎暑假，閒賦在家，想找些有得玩、又可以有點點得著的活動？這個遊戲或許會適合您！

GAME PLAYERS GAME DATA	
發售商	ARTDINK
售價	4800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	68KB 以上
發售日期	發售中（8月2日）

PS2/ETCUSB鍵盤必須，支援USB滑鼠

TEXT: KACHUN

似教學軟件多過打字遊戲？！

本作屬於ARTDINK『TV WARE』系列的最新作品；『TV WARE』其實有點像一般所謂的「實用系列」，讓使用者通過家用遊戲主機，學習一些新知識。在今次的『新世紀EVANGELION TYPING-E 計劃』內，遊戲〔姑且叫它做遊戲吧！〕要幫大家學懂的就是打字喇！從最基礎逐根手指的練習開始，讓您循序漸進，成為打字高手。除此以外，遊戲又會為玩者提供各類資料數據，包括輸入準確率、不擅的按鍵等等，讓您更了解自己打字技巧內的弱點，從而作出改善。

MENU 畫面選擇及設定介紹

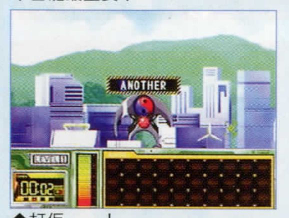

◆遊戲的MENU 畫面，開始艱苦練習吧！

在遊戲MENU 畫面下，設有「LESSON 1」至「LESSON 7」，以及「OPTION」、「TOTAL SCORE」〔トータルスコア〕、「KEY TYPE SCORE」〔キータイプスコア〕、「返回」共5 類項目選擇。以下為大家作簡單介紹。

LESSON 選擇


◆基礎最重要！

由「LESSON 1」至到「LESSON 7」，每個「LESSON」都會有本身獨有的遊戲基準，玩者可以按自己本身的目標及需要隨意選擇〔「LESSON 7」要在完成各「LESSON」內所有「LEVEL」至少一次後方可使用〕。將游標移至鍵上叫「INFO」的黃色部份，會有該「LESSON」的內容簡介。


◆打佢......！


◆是看成績表的時候了。

OPTION

讓玩者變更遊戲內各種設定，其中包括：

移入方式設定

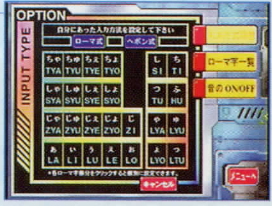
分為「羅馬式」〔ローマ式〕和「標準式」〔ヘボン式〕兩種；亦可以為個別單音設定輸入方式。

羅馬〔ローマ〕字一覽

設定完成後，可以在這裏檢視設定結果。

音之ON / OFF

設定遊戲內是否使用音效及背景音樂。


◆選擇輸入方式

TOTAL SCORE

顯示各「LESSON」、各「LEVEL」的最高得分，亦會提供一個全部「LEVEL」最高分的總和；有一點要留意，完成時間越短、輸入越正確，得分越高。


◆距離學成畢業，尚有一大段路要走呢！

KEY TYPE SCORE

以「鍵」及「手指」為基準，提供打字時的成功率。


◆了解自己多一點......

返回

返回遊戲標題畫面。

得閒呀？參加網上排名啦！

開發商特別為本作舉辦了一個網上排名〔INTERNET RANKING〕活動；有興趣的玩家只要將「TOTAL SCORE」畫面內的密碼〔PASSWORD〕，帶到GAINAX網頁內的活動專頁〔http://www.gainax.co.jp/ps2/typing_e〕登錄，即可與全世界的玩家作出比較，決定誰是真正的「《EVA》打字天王」！


◆真失敗！！

◆追呀......！

GAME PLAYERS 短評：如果您是為《EVA》而玩這個「遊戲」的話，本作可能會叫您失望而回。主題死板不在話下，在本作內，既不會有甚麼動聽的《EVA》歌曲〔除了一首主題曲以外〕，更不會有華麗的CG 動畫；只是一味的打字、打字、再打字。與其將說成是「遊戲」，不如乾脆叫它做「打字教學軟件」，相信會來得更貼切。

評分：4分







火焰聖母 ~The Virgin on Megiddo~

憑著一班美少女的笑容去拯救世界

TEXT:AINHO

由名插畫家大師橫田守負責人設一環的戀愛冒險遊戲《火焰聖母～The Virgin on Megiddo～》，是繼《慟哭、然後》之後的又一力作。的特色，就是一班美艷動人的女角，然而登場人物更超過20人之多，配上遊戲中的豐富解謎要素成份，令遊戲性顯得更為高。至於本作的舞台，是在一個名叫依佐波市上；在世羽的啟示錄上中有所記載說聖母將會降臨於這個土地中，到底是真是假？這一切就要由玩者自行找出答案了。

好感度上升的秘訣

在一般AVG中都不會缺少的選項，於本作中將會顯得更為重要。玩者每一個行動除了影響女角們的好感外，更會影響遊戲的結果，甚至會即時導致GAME OVER的可能，而且有一些選項更設有時間限制，可謂極為考驗玩者的即時判斷力，令遊戲顯得更有緊張和壓迫感。至於女角們好感度的高與低，是會影響EVENT出現的數量變化；若然女角們好感度低的話，便會大大錯過有很高觀賞價值的EVENT了，絕對是玩者的一大損失啊。



◆好感度高



◆好感度低


◆遇上選項時要加以小心選擇!

首三章的好感度要點

第一章ー契約之棺

地點	選項	影響度
車站前	興味ないし	0
2-A課室	賛成するよ	真奈瀬+1

第二章ー妣之國

地點	選項	影響度
2-B課室	放っ ておく	湖希-1
天文台	いや,別に…	0
1-C課室	うん,まぁね!	0
1-C課室	そんなことは…無い	巴-1
公園	言いたいことはそれだけか!?	0
公園	やつらの目的は何だったんだ	0
公園	あんみつだな	0
公園	巴ちゃんが…逃がした…	0
校門	いろいろあってなあ	京子-1,紫乃+1
商店街	華龍院の屋田に招待されていろ	真奈瀬+1
神奈備之池	デートの途中なんだ	湖希-1,紫乃+1
禮拜堂	分かった,今夜だね	巴+1
車站前	どうせなら,ご兩親に…	真奈瀬+1
地下室	ここで待ってる?	0
地下室	巴の手を引いていく	巴+1
學校	そんなんじゃ…ない	巴+1

第三章ーProvidence

地點	選項	影響度
2-A課室	とりあえず謝っておく	真奈瀬+1
2-A課室	あやまる	真奈瀬+1
女子宿舍	別に,そんなことはないよ	0
2-A課室	好意は受け取っおくよ	真奈瀬-1
電梯	真奈瀬を信じる	真奈瀬+1
電梯	真奈瀬を信じる	真奈瀬+1
校門	受け入れる	真奈瀬+1
電梯	やっぱり,怖いんだろ?	真奈瀬+1
電梯	な,なに!すぐに行く!	真奈瀬-1



短評

單是橫田守所描下的女角這一點，本作經已值回票價，而且更同時加進戀愛和解謎成份，以及龐大人物的演出之下，以致整體的遊戲及可觀性都顯得非常之高。可是深入來看，遊戲中複雜的故事，使到對於不懂日文的玩者望而卻步。不過以整體上來說，在DC近期沒有可觀的新作推出之下，也算是一玩之作。但較為可惜的，就是本港極難找到她……

評分：7分


中學生時代的湖希十分可愛啊


兩人正為與研人約會展開少少爭執


人體發火事情！

ZOIDS CARD BATTLE

~西方大陸戰記~



GAME DATA	
發售商	TOMY
售價	5800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	1 BLOCK
發售日	發售中（7 月 26 日）

PS／SLG

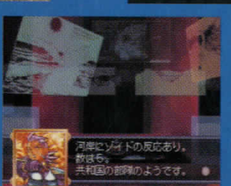
TEXT：SASAKO

18年後的戰龍爭霸

TOMY 旗下的「索斯 • ZOIDS」機械獸玩具曾經在十多年前登陸香港。不過因為在當其時，「索斯 • ZOIDS」機械獸玩具的售價實在太貴，實在不是一般人可以負擔得起的。18 年後，「索斯 • ZOIDS」機械獸玩具再度捲土重來，並在日本方面大受歡迎，繼而推出遊戲咭遊戲，而今次要為大家介紹的PS最新遊戲《ZOIDS CARD BATTLE ~西方大陸戰記~》就是一款由遊戲咭改編的遊戲。







■遊戲玩法

《ZOIDS CARD BATTLE ~西方大陸戰記~》可以說是一隻揉合了「遊戲咭」和「戰略遊戲」於一身的作品。一開始，玩家可以選擇成為「共和軍」或者「帝國軍」的統領來開始遊戲，而無論是以那個陣營來開始遊戲，都會有合共48場戰役讓大家玩過痛快。當然倘若選擇不同的陣營，在過版條件和戰略運用方面，與及故事發展方面都會有很大的分別。

遊戲的玩法是以類似戰棋的形式來進行，玩者在「移動回合」裡面將機體移動到理想位置，然後進入「戰鬥回合」選擇向敵人攻擊。至於遊戲咭的使用就比較被動，首先在每回合開始的時候，玩家會得到三將不同的遊戲咭，這些遊戲咭會包括裝備、道具強化、機體修理等等。玩家可以因應需要而使用不同的遊戲咭，來增加機體的能力或者加添新的裝備。

另外在這些遊戲咭裡面會有種名為EVENT咭的東西，它的作用是會製作一些特別的事件，令遊戲出現不同的變化。









■遊戲模式介紹

遊戲會分為故事模式、FREE PLAY 模式、TRADING MODE 、和圖片模式等等。故事模式裡面，玩者可以從兩大陣營中揀選其中一方來開始遊戲。而FREE PLAY 模式就可以讓玩家揀選任何一版地圖來進行遊戲，不過遊戲的難度可能會比故事模式困難，沒有一定實力可不要胡來啊！而在TRADING MODE 裡面，玩者可以將自己手上的咭拿來跟別人交換，互補不足。





短評： 索斯機械獸玩具系列在近年「鹹魚翻生」，有關的遊戲其實都頗值得留意的。而今次的遊戲更將遊戲咭和傳統戰略遊戲結合，本來是一個不錯的構思。奈何個人一直認為 TOMY 公司在製作遊戲方面實在有點強差人意。遊戲系統繁複，而且根本不能夠突出遊戲咭的重要性。令遊戲的定位變得相當尷尬。

評分：4分



團團轉溫泉2 新類型遊戲！

發售日：發售中 ETC

發售商：SEGA ■ 售價：5800 日圓 ■ 容量：GD-ROM ■ 機種：DC ■ 對應 VGA BOX、MODEM、KEYBOARD DC

可上享受上網與其他玩家交談的遊戲－團團轉溫泉2，今次的內容更大幅增加。DC的玩家可與PS2、PC的玩家網上進行遊戲，這真是一個極為創新的意念，玩者在遊戲中可乘坐特急列車來觀看夜景，而其中的4個迷你遊戲，分別是：UNO、POKER、麻雀與及麻雀搜查課，他們各具特色，而且有著不同的特點，現在就逐一為你介紹。





UNO

「UNO」的玩法相信大家非常清楚，在合共72張牌中，一共有4種顏色與及一些特別牌。而玩者可依照相同顏色和數字來出牌。當然最快出完所有牌的玩者便可勝出，玩法簡單但緊張刺激。

POKER& 麻雀

這2種玩意的受歡迎程度比UNO更高，他們的玩法就更加不用說，不過，在網絡上與其他人對戰的感覺又會如何呢！

麻雀搜查課



◆UNO。

今集新增的迷你遊戲，參加者的其中一人是扮演犯人，而另外的3名玩者便要鬥快將他找出來，雖然從表面上看來十分無聊，但當各人在網上進行遊戲時便會發現其有趣之處。



◆麻雀。



◆只要成功上網，大家便可互相交談。

人家之飼養SERIES2～我是盔甲蟲～

SLG 機種：GameBoy Color

發售商：MTO ■ 售價:5200 日圓 ■ 發售日：發售中 ■BACK UP 機能

目標是要將傳說的甲蟲捉住

跟著家人來到田園生活的主角，到了一條非常出名的村落，而這村落出名的原因是因為這裏充滿了甲蟲，亦因如此，主角便開始到處搜集和飼養甲蟲。玩者要在暑假的40日限期內，將傳說的甲蟲捉住。



捉甲蟲的方法

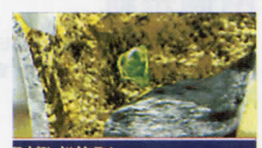
要成功捕捉甲蟲，並不是所想像般容易的，首先要找出甲蟲經常出沒的方，有的較為接近森林，有的則較為接近溪澗。找出後便要準備一個陷阱，而看準時間才下手是成功的關鍵。



◆利用陷阱來捕捉甲蟲。

進行對戰

當成功捕捉甲蟲後，便可進行飼養，可利用不同的食物來提升他們的能力，若時機成熟時，便可與其他人進行對戰。而在對戰時，玩者要不斷連打，而利用ITEM協助戰鬥亦是十分重要的。另外，當自己的甲蟲有著一定的實力後，更可參加期舉行的甲蟲大賽，並以取得冠軍為目標。



◆用食物可提升能力。

DERBY STALLION64

SLG 機種：N64

發售商：PARITBIT ■ 售價:6800 日圓 ■ 發售日：發售中 ■ BACK UP 機能



這個一向不乏捧客的育成遊戲，近日推出了其續篇。遊戲的風格和以往並沒有分別，無論是牧場的創立，育成馬兒都是由玩者一手包辦，新作的畫面同樣是充滿迫，今集更有不少新種馬加入，新加的ITEM和可4人同時進行遊戲，加上新的比賽項目，有這麼多新元素，相信玩開此系列的朋友一定不會錯過。



◆今次可4人同時進行遊戲。



◆要購入一些名種馬，是要負出很高的價錢。

在哪裏也有蒼鼠 4 ~心跳骰仔大冒險~

TAB 機種：PS

發售商：BEC ■ 售價：3200 日圓 ■ 發售日：發售中



◆遊戲一共有 8 個 STAGE 。

轉眼間，「在哪裏也有蒼鼠」已經推出到第 4 集了，遊戲一如以往，同樣是一個 BOARD GAME 。而今次蒼鼠們的目的，是要在各大舞台中尋找不同的寶物，舞台可能是森林、草原、各大島嶼與及湖等。

遊戲特色

在遊戲進行時，當另一個角色與你站在同一個方格上便會立即發動戰鬥，而發現寶物後，玩者便要完成某些迷你遊戲後才可取得。另外，某些方格是可回復體力的。



◆可從 4 個角色中選擇其中。



◆要小心，電腦會佈下一些陷阱來阻止玩者前進。

創造打比馬 2 創造一隻最強的馬匹！

SLG 機種：DC

發售商：SEGA ■ 售價：6800 日圓 ■ 發售日：發售中 ■ 憶：182BLOCK ■ 容量：GD-ROM ■ 對應網絡



競馬遊戲「創造打比馬」其續篇終於推出。玩者要與牧場的練馬師一同合力養育一隻出色的競賽馬。而今次的最新版本，必定能給予玩者一個意外驚喜。

享受經營牧場的樂趣

其實每個賽馬遊戲的玩法都是大同小異。玩者的目標都是要不斷賺取金錢，這便可改善牧場的環境，例如加建馬的溫泉。而要賺取金錢，便要用最好的方法來訓練馬匹，甚至將它送往海外的牧場鍛鍊一番。





◆在訓練中是有機會下雨的。

假貨PUZZLE來啊！

PUZ 機種：GBC 專用

發售商：PRIME SYSTEM ■ 售價:4500 日圓 ■ 發售日：發售中 ■ 對應通訊 CABLE/BACK UP 機能



遊戲是以人氣角色「ニセモン」作招徠。玩者的目標是要到不同的場地中救出一些被困的同伴，故這個可說是新類型的PUZZLE 遊戲，加上此作能作通訊對戰，絕對能給人一種新鮮感。

救出所有「ニセモン」

玩者要排除所困難，通過所有障礙，並在限定的時間救出所有「ニセモン」。遊戲共有56個STAGE，加上難度會越來越高，所以所各玩者絕對要小心。另外，每當完成一個 STAGE 後，玩者便可捕捉當中的「ニセモン」，令他們成為同伴，就算是敵人亦可，而遊戲中出現的「ニセモン」一共有 68 種。





◆玩者要避開很多的障礙。

極~麻雀DELUXE 未來戰士 21

TAB 機種：GBA

發售商：Athena ■ 售價：5200 日圓 ■ 發售日：發售中 ■ 對應通信 CABLE



本格派的麻雀遊戲系列終於在GBA上登錄，今次的遊戲類型和電視正在播放的「未來戰士 21 杯」一樣，同樣是16人一起對局，問鼎最高的殊榮。

兩個系統

今作會採用HEAT METER 和勝利LV 兩個系統，相信會令遊戲更為刺激。



光榮給你 甲子園的霸者　續篇登場！

發售日：發售中　SLG

發售商：ARTDINK ■ 售價：6800日圓 ■ 發售日：發售中 ■ 記憶：481KB ■ 容量：DVD-ROM　PS2



出名的育成遊戲—甲子園，最新作在PS2上推出，玩者的身份同樣是高校野球部的監督，目標當然是培育球隊，並制霸甲子園。今作更追加了一個名為「自信」的數值，而這數值在比賽中途中更會作出變化，故玩者所發出的指令便會變得更為重要。

訓練是很重要的！

要成為一支出色的隊伍，訓練是不可缺少的，玩者要對每個選手設定練習的時間表，並且要得知他們的心理狀況，令他們的個人之處得以發揮。不過，訓練過多對他們是有害無益的，所以要了解每估球員的特性，從而作出針對。而運動員的壽命通常只有3年，不過，可以將其能力繼承在後輩身上。





遊戲前的選擇

在進行遊戲前，玩者可在4119間高校中選取其一，而選擇是會影響遊戲進行時的難易度。



◆在遊戲開始時是需要回答一些問題，答案是會對影響監督的類型。

◆玩者要定每日訓練的日間表。

SUPER BLACK BASS ADVANCE

SPT　機種：GBC專用

發售商：STARFISH ■ 售價：4800日圓 ■ 發售日：發售中 ■ BACK UP 機能／對應通訊CABLE



GBA上的釣魚遊戲，到底表示是怎樣呢！其實這遊戲的製作都頗為認真，各方面的話定都十分細緻，無論是天氣、時間，與及水溫，都會對你造成影響。所以每次出海前最好做足準備工夫，否則只會空手而回。



向全國冠軍進發

在遊戲中有著不少的比賽供玩者參與，當玩者在地區賽中勝出後，便可向著全國大賽進發，不過，若真的希望勝出的話便下一定的苦功，幸好在遊戲中有多個練習用的湖供玩者練習。

多不勝數的魚餌

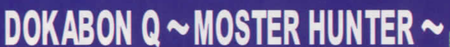
遊戲中的魚餌一共有128多種，若要熟習他們的特性和使用方法都需要一段時間，因為著不能將它配合其要素一併使用是不能發揮其功效的。



DOKABON Q～MOSTER HUNTER～

SLG　機種：GBC專用

發售商：Asmik Entertainment Inc. ■ 售價：4800日圓 ■ 發售日：發售中 ■ BACK UP 機能／對應通訊CABLE



人氣的DOKABON，其新作亦經已推出。玩者是新米冒險屋的主人，遊戲最特別的地方，便是當玩者裝上不同的武器和防具時，外貌亦會隨即轉變，加上可作通訊對戰，故此作有著很高的吸引力。



新的要素

除了戰鬥外，遊戲中的其他系統亦很有魅力。玩者除了可透過武器和防具令自己的能力提升外，更可自己將他們合成，另外，技的種類亦會大幅增加。

將怪獸變成同伴

十分有趣的系統，在冒險中，少不免要與怪獸們進行戰鬥，不過，只要玩者能戰勝怪物，便有機會令它加入，並成為同伴，這樣在戰鬥時便可得它的協助，從而令戰鬥變得更為輕鬆。

侏羅紀公園 3 ～去看恐龍～

發售日：發售中 SLG

發售商：KONAMI ■ 售價:5800 日圓 ■ BACK UP 機能/對應通訊CABLE

GBA

近日上映的「侏羅紀公園3」，看來大家都沒有錯過吧！若看完電影後再玩這個作品，相信會更為投入。玩者在遊戲中，正是負責管理和經營這個製造恐龍的公園。除了繁殖和製造恐龍外，玩者更要建議公園內的設施，這樣除了可令恐龍們有個舒適的環境生活，亦能吸引更多遊客前來遊覽。



令恐龍復活！



和原作一樣，玩者要利用藏有曾經吸過恐龍的血的蚊子的琥珀來令史前恐龍復活過來。至於怎樣抽取其中的DNA ，便要由玩者決定，當然，若成功組合才可。成功研製出恐龍後，更要小心照顧。

恐龍圖鑑



◆若客人頭上有個笑哈哈的話就代表他們很滿意公園內的設施。

在遊戲中是設有圖鑑MODE ，由恐龍蛋直至孵化成為恐龍時的外貌亦可重閱。而恐龍的種類就有 140 種，要成功集齊都有一定的難度。另外，玩者可透過通信CABLE來與友人交換恐龍的DNA，這便可互補不足，相當方便。



◆要建設公園內的設施。



◆可透過恐龍圖鑑來認識恐龍。

逢魔之時

AVG 機種：PS



發售商：BREAK VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE INC. ■ 售價:5800 日圓 ■ 容量：CD-ROM ■ 記憶：1BLOCK ■ 發售日：發售中 ■ 對應DUAL SHOCK

遊戲特色

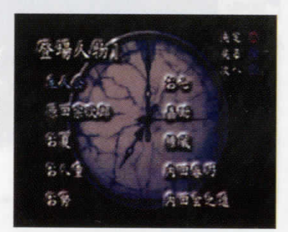
本遊戲的類型是近期經常遇到的聲音小說，而故事的舞台是以江戶時代為主，而一些有名的怪物與及怪談都會一一再現。玩者亦不知甚麼原因而來到江戶時代，為了回到21世紀，玩者便要解開在白晝與黑夜間並稱之為「逢魔之時」的謎。另外，玩者要憑著常識來解答在遊戲中出現的問題，並選出一個正確的答案。





新續篇的劇本系統

物語是由五篇所組成，在每一章前，玩者都可清楚知道所有登場人物與及有關的資料，而當完結一章後，玩者可選擇前一章或進入後一章，而這一切的選擇都會對日後的故事和人物之間的關係有著深遠的影響。



妖怪花玩意

TAB 機種：PS

發售商：UNBALANCE ■ 售價:3980 日圓 ■ 容量：CD-ROM ■ 記憶：1BLOCK ■ 發售日：發售中

這個花札遊戲終於在PS再度重現。在遊戲中，普通的花札遊戲有３種，另外，原創的亦有２種。

普通的３種花札遊戲

基本的遊戲有３種，分別是はすはす、こいこい和花合わせ。當中以はすはす的難度最高。

原創的２種花札遊戲

至於原創的就有２種，分別是妖怪花合わせ與エロイムえッサイム。玩法與以往的有著一定程度的分別，有興趣的朋友就一定要試試。



鬼太郎最強軍團

在遊戲中可選擇的花札有2種，分別是普通札和妖怪札。而除了以上2款之外，玩者更可自己設計出一些另類的花札，要組織一隊鬼太郎軍團亦未嘗不可呢！



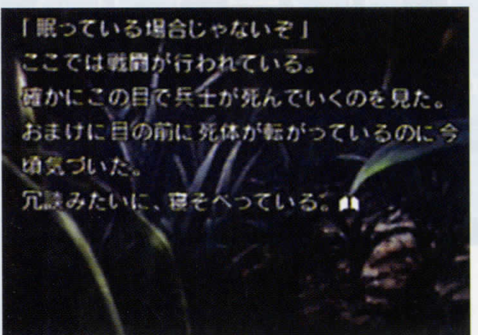





五分鐘後的世界

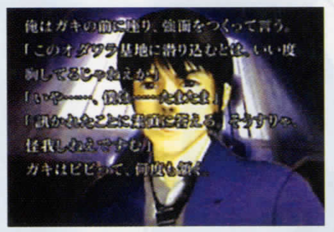
SF 機種：PS2

發售商：MEDIA FACTORY ■ 售價:5800 日圓 ■ 容量：DVD-ROM ■ 記憶：100KB 以上 ■ 發售日：發售中

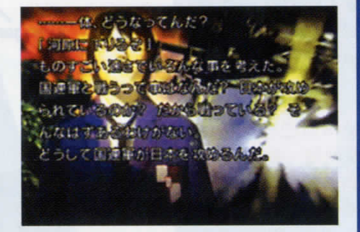


◆若超過５分鐘，玩者便會死在異世界之內。

遊戲是以村上龍先生的「五分鐘後的世界」作為題材的，而遊戲的類型則是電子小說。而故事是講述現實世界的５分鐘內，在日本第二次世界大戰中所發生的事，而在異世界的舞台中，玩者可操控７名角色，而在選項中選取的答案，同樣是會對日後故事的發展有著極大的影響。



◆主人公是一個高校生，因不知明的原因而進入這個異世界。



◆在遊戲有不少的選項供玩者選擇，而且更會有時間的限制，故玩者要用最快的時間內選取答案。

櫻桃小丸子～村内大家一起玩遊戲～

ETC 機種：GBC 專用

發售商：EPOCH ■ 售價:4300 日圓 ■ 發售日：發售中 ■ BACK UP 機能



說到小丸子，相信不會無人不熟悉。而近日在GBC上，便推出了其新作。今次小丸子的目標是要在市在不斷尋找寶物，與及透過EVENT來獲得LUCKLY POINT，只要最快取得所有LUCKLY POINT的玩者便可勝出。要留意遊戲最多可以供４個玩家一起遊玩。



鑑定BATTLE

若相方在同時間內發現寶物的話，便會進入鑑定BATTLE，那方取得勝利，便可取得那件寶物。



6 種 MINI GAME

在遊戲中一共有6種MINI GAME供玩者遊玩，若能完成的話，便可增加LUCKLY POINT。

BAD BATSU 丸 ROBOT

ETC 機種：GBC 專用

發售商：SANRIO ■ 售價:4500 日圓 ■ 發售日：發售中 ■ 育成／對應通訊 CABLE

BAD BATSU丸其實即是我們熟悉的XO，這個遊戲的目的是要培養及育成自己的機關人（XO），當時機成熟時，便與其他的機械人對戰，而每一版的條件亦會不同，但簡單來說，只要將每版的頭目機械人擊倒便可。



遊戲形式

遊戲是以大富翁的形式來進行，玩者要透過骰仔來前進，當在地圖上接觸到敵人便會立即進入戰鬥，而戰鬥前不妨考慮一下相方機械人的屬性，這樣對戰鬥會更為有利的。



怎樣才可取得武器

在戰鬥中若成功將敵人擊倒，便可取得其武器和防具，除此之外，在遊戲中亦設有武器屋和防具屋，這樣玩者便可有更充足的力量來擊倒首領。



4 種 MINI GAME

在遊戲中一共有4種MINI GAME玩者遊玩，若勝出更可取得額外的金錢呢！

其他在過去兩周推出的遊戲：

PS

遊戲	發售商	售價	類型
PACHINKO 帝王 ～BUNNY SP～	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓	SLG

PS2

遊戲	發售商	售價	類型
THE 音樂指揮家 ZWEI	GLOBAL A ENTERMENT	4800 日圓	SLG

DC

遊戲	發售商	售價	類型
CR 必殺仕事人	HECKBERRY	5800 日圓	SLG





FINAL FAN

Text by FFX攻略班（阜林、時雨）

馬卡拉拿湖底

由於Wendigo臨死前打碎了湖面的冰塊，令眾人跌落馬卡拉拿湖的底部。Tidus醒來後，發現自己身處這個能夠到達馬卡拉拿寺院底部的地方。跟眾人談話，Wakka對於攻擊Seymour的事，仍是耿耿於懷。但始終是對方動手在先，Tidus解釋。而Rikku希望長大得像Yuna一樣美，卻受到Kimahri的直話直說氣得彈起。醒來的Yuna與眾人商討往後怎樣做。因為召喚士的修行仍要繼續，而且需要寺院（=艾科）的認可。她對於自己這樣的行動感到後悔，被艾科視作罪人，總要想個辦法脫罪才能繼續行程，Yuna決定往聖別比爾宮，向Maika總老師解釋清楚，Auron為了負責而決定同行。

此時聽到一陣陣歌聲，Lulu說是祈之子的歌聲，而Tidus走近Auron時，記得自己與父親也會這歌，但是父親他的歌聲難聽透了。而歌突然間停下來了，眾人意識到這一點時，水面出現一陣震動，那種陌生而又熟悉的感覺，是Sin！失去了意識的Tidus，看見父親的意識…雖然是十年前的記憶，但Tidus清楚知道，這個被稱為Sin的傢伙，就是自己的父親。







綠洲→沙奴比亞沙漠





Tidus醒來，發現身處水邊，上岸後才知那只是綠洲中的小水池，往前走遇上巨鳥「Zuu」，那12000的HP以及其攻防力，確是令Tidus非常吃力，然而途中Auron及Lulu趕及幫忙，總算將其擊倒了。由這裡開始會逐步遇上其他同伴，先是Wakka，跟著是Kimahri，最後是Rikku，唯獨是不見Yuna。

眾人並不知道自己身處何地，然而遇上Rikku時，她知道這裡是歐巴特根據地附近的沙奴比亞沙漠，於是帶領眾人離開，相信會在歐巴特根據地找到Yuna。由於沒有Yuna在，所以若其他人能學會回復魔法的話會較有利，另外Rikku回來後，由她使用「歐巴特回復藥」也是不錯的選擇。另外到了西部，右邊的地方因為風沙不能進入，進入的方法便是上期的「10隻仙人掌」了。

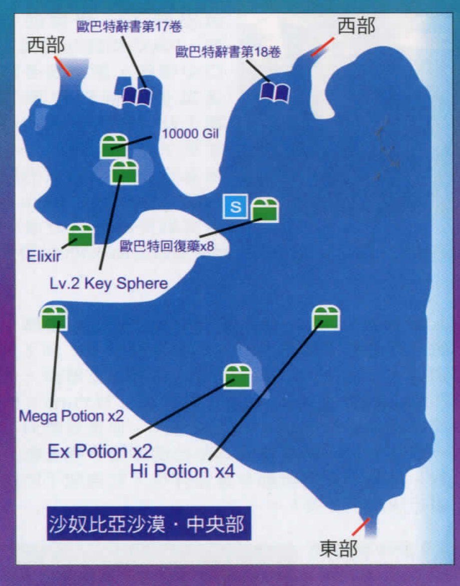


TASY X

前回提要

Yuna等人得知了Seymour有不可告人的陰謀，到了馬卡拉拿寺院去阻止他，結果大打出手，Seymour最後敗下來。然而Seymour的死，引發了瓜德族的報復，眾人逃到結了冰的馬卡拉拿湖上，遇上最後的殺手Wendigo…







機種	PS2
製造商	SQUARE
售價	8800日圓
發售日	發售中
遊戲類型	RPG
容量	DVD-ROM
記憶	64KB以上

包括DVD-Video "Other Side Of FinalFantasy"

Boss Data

Zuu
HP：12000
可說是巨大化了的「賈魯達」。與巨大的身體完全不配合的高速，加上攻守力都不俗，單打獨鬥的話可說是非常不利。其咀咳的攻擊可引致暗闇，對付牠時「暗闇防禦」及「目藥」可說是必須，當體力餘下1/2時會墜落地面。

Boss戰法

Tidus一人時主要保持HP，到了Auron到時便由他主攻，利用「Break技」減低其攻守力，Tidus輔助。Lulu來後便來一記「Bio」，每次行動可扣去4500，戰鬥起來便輕鬆得多了，墜落後可以用「流星」將牠打走。





歐巴特根據地（Al Bhed Home）



見到歐巴特根據地時，發現烽煙四起，到處都是怪物，雖然歐巴特族會運用機械，但是他們的手槍也不是怪物的對手。到了根據地，只見歐巴特人一個個的被殺，Rikku從臨死的族人口中得知，原來是寺院派瓜德族前來攻擊這裡！此時一名光頭的中年男子走近，說是艾科因為召喚士的關係而開戰的，他看過了Rikku，還有戰死的族人之後，便二話不說的，以粗俗的史彼拉語叫眾人幫忙打退敵人。原來他就是Rikku的父親，令歐巴特族重新集合的族長Cid。



大家為找Yuna，加上是Rikku的家鄉而答應作戰，但是敵人實在很多，只好且戰且走。到了主通道，一名族人走來，叫眾人往地下室避難，但Rikku還是決定往「召喚士之房間」找Yuna。雖然主通道上有幾個地方可以進入，但是實際只有一條路前進，若是進入其他的房間是會遇上敵人的。然而那些房間都有寶物存在，究竟取不取就自行決定了（笑）。



眾人邊戰邊退，感到這裡被攻陷只是時間的問題。令Rikku想起了族人過去：因為逃避Sin而流離失所，散布於世界各地，全靠Cid把他們集合起來，大家的努力卻換來這樣的下場，而敵人就趁這個時候攻擊他們。擊退了敵人後，眾人向下層的地方進發，Lulu問「召喚士的房間」是什麼回事，Rikku是防止召喚士死亡而設的。唯獨Tidus不明白當中的因由，他相信有護衛在召喚士是不會死的。

到了下層，眼前的門便是「召喚士的房間」，別忘了被背景遮著的寶箱。到了那裡，找到了失蹤的Dona及Isarl，仍是不見Yuna的蹤影，還有為守護2人而戰死的歐巴特族。Isarl的小弟問「犧牲」是什麼回事，說歐巴特人認為召喚士是犧牲品，旅程應該停止。Tidus說只要交給護衛便夠了，旅程是要繼續的，此時Rikku出言反對，因為繼續旅程，到達了薩那卡特，雖然可以打倒Sin，但是Yuna會死掉！究竟是什麼回事？

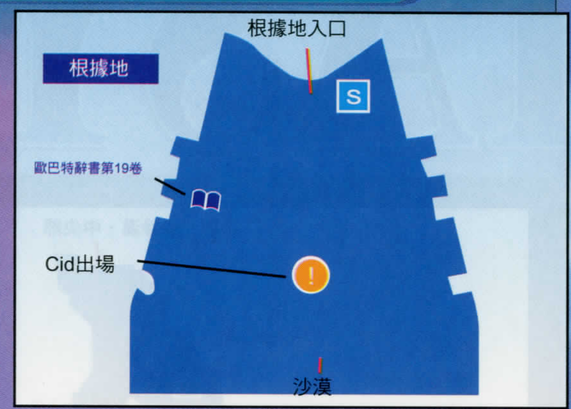


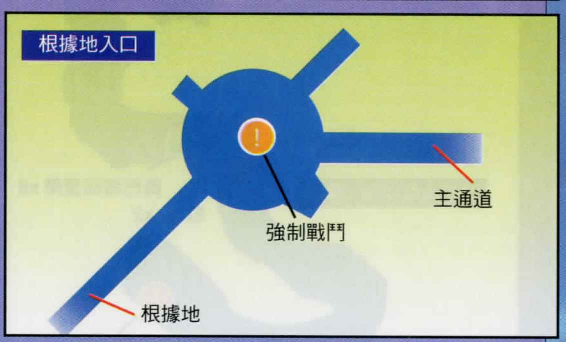
「你應該知道吧？召喚士是為了尋求究極召喚而旅行的啊！應該是由Yuna處聽到的吧？究極召喚能夠勝過Sin吧？不過…不過！使用那傢伙的話，召喚士是會死的啊！雖然打倒了Sin，同時Yuna也會死的啊！」Rikku一口氣說出了只有Tidus不知道的事。

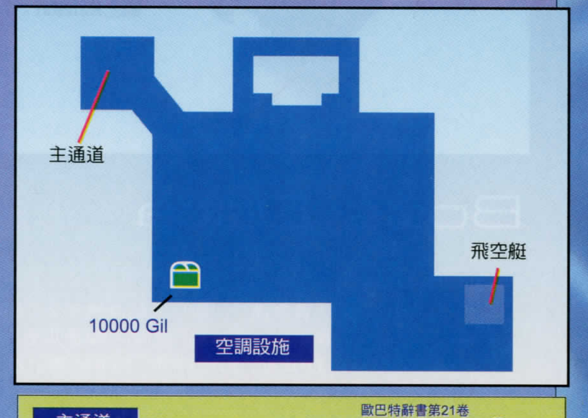


Tidus意識到只有自己不知道，他問為何要隱瞞起來。「其實不是想隱瞞，而是害怕說出來。」Wakka及Lulu說出了事實，面對死，即使是大召喚士的後人也未必會輕言。Tidus氣透了，問Lulu及Wakka為何不阻止Yuna。Lulu及Wakka都很清楚，那是Yuna的決定，是她自願踏上這一條不歸路。為了人們的幸福而要犧牲召喚士，Rikku完全不明白。其實大家都清楚Sin的可怕，沒有Sin的世界，一直都是艾科人民的夢，作為召喚士的Dona及Isarl都很清楚。

Tidus痛恨自己向Yuna說快點到薩那卡特，說打倒Sin之後的事，可憐的Valfor成了他的出氣袋…他想起了路加時Yuna向他吹口哨，一起練笑面的事。他決定要救Yuna，不論是現在，還是面對Sin的時候。往門的方向走，會遇到一條長長的通路，那裡是歐巴特人的最後皇牌——飛空艇。









Boss Data 1

瓜德族護衛
HP：2600
與之前遇上的相若，會使用「Auto Potion」之外，還會向Lulu使用沉默、混亂，或者一般屬性的二級魔法。

Boom
HP：2200
《FF》火系敵人的代表（笑）。雖然冰屬性有效，但是防守力高的關係，Lulu的魔力不足以一擊了的話，小心滿三次引發自爆的問題。

Boss Data 2

瓜德族護衛
HP：2600
在根據地這裡，遇上的瓜德族都是一樣的。（謎）

卡美拉
HP：9000
基本上與馬卡拉拿森林所遇上的一樣，不過沒有了之前出現的攻擊模式，隨時兩隻一起放「美基特火炎」，或者放不同屬性的魔法。然而仍是害怕「威嚇」、「Break技」及石化等攻擊。

飛空艇



根據地失陷，生還者只有利用飛空艇逃走。Cid與兩名族人上到控制室，他們說要3分鐘才能出發，Cid當然不准了，要他們1分鐘完成。此時Tidus跑進來，問Yuna何在，Cid不理他繼續準備工作。Tidus火光了，捉住Cid問，他只回應一句：見到Yuna之後又怎樣。Tidus說自己不知情亂說話，想跟她道歉。Cid感到不屑，單是跟她道歉這麼小事？那麼還想繼續旅程打倒Sin嗎？召喚士的犧牲已夠多了，多一個又何足掛齒！



Cid留下了這句話，把Tidus摔開，Tidus說Yuna絕對不會死。只是順口開河說什麼都行！Cid回應。Tidus一再重申，Cid知道他是認真的，決定助他一臂。雖然不知道Yuna身在何地，但是飛空艇的雷達能夠找出來。在Rikku兄長的控制下，飛空艇升空了，跟著便要炸掉根據地。雖然萬分不願，但這是唯一的路，三人唱起了一首歌，一首與祈禱者之歌相像的歌。



飛空艇的頂部升起了，露出了發射口，十多發導彈同時射出，向著根據地進發。其後發生了巨大的爆炸，爆風及火炎甚至蓋過了飛空艇，經過一輪的掙扎才能逃出火海。之後的事便是找出Yuna所在，雖然是1000年前的機械，但是知道怎樣用便可以了，只怪艾科禁止使用機械，令他們變成了一無所知的蠢材。離開控制室，Isarl決定停下來了，他相信有人會成功打倒Sin的。而Dona也想放棄，但之前如此指高氣揚，現在如洩氣的皮球，Tidus也恨不得教訓了她。

跟Rin補給了後回到控制室，Cid正與Auron爭論著救出Yuna後的事，作為舅父Cid當然不想她繼續旅程去送死，Auron見他態度強硬，放棄與他爭辯。此時收到Yuna的影像，她穿著婚紗，Seymour仍在，他強迫要與Yuna進行婚禮。Lulu認出那是艾科的總壇「聖別比爾宮」，Cid鬥不過Tidus的堅持，下令全速趕去。Tidus離開控制室準備時，突然發生震動，Rin來到說是有逃走時怪物上了船，正發動攻擊。Cid想眾人棄船，卻被Rikku早一步說穿了，棄了船怎去救Yuna，她決定去對付船上的怪物。



由這裡開始會遇上怪物，都是之前根據地出現過的，問題不大。到了上層，一條巨龍在外面飛舞著，那是居於聖別比爾的艾科守護龍「艾夫利艾」。正如Auron所說是最大級的歡迎方法呢，而Cid叫眾人去甲板迎戰那守護龍，看來還是跑不掉的了…跟Rin作最後的補給後，便上甲板去了。

Boss Data

守護龍艾夫利艾
HP：36000
近距離攻擊有石化攻擊，及全體中毒的特殊攻擊「Posion Breath」，遠距離有「光彈」。HP餘下一半時會使用「接近」及「加速魔法」，暗闇及「Break技」有效。

Boss戰法

在這裡Tidus或Rikku有「Trigger Command」叫Cid移動飛空艇，但有時差（次序表會看到），主要是移離守護龍以避開其「Posion Breath」攻擊，由於每次使出前會吸一大口氣，非常明顯，只要Cid的時間合得來避也無妨，而手上有「歐巴特回復藥」的話，這一招也不是什麼可怕的攻擊。加上HP少於一半時，拉開後會使用全體受傷的「接近」，移動飛空艇反而無用。利用Wakka的「Blind Attack」減低其命中率，配合全員加速及石化防御，要擊倒牠亦非難事。





聖別比爾宮（Saint Bebel）

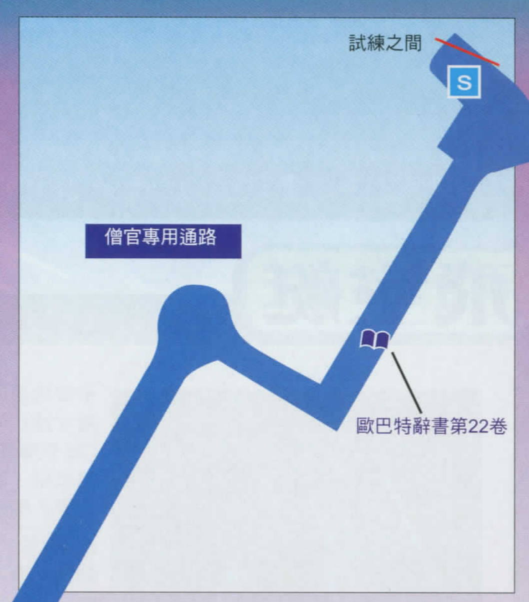


打倒了守護龍，飛空艇全力向聖別比爾前進。不肯前往異界而變成不死的Seymour，強迫與Yuna進行婚禮。此時天空飄著守護龍的Sphere力量，Kynock老師得知守護龍戰敗了，於是下令士兵戒備，他們手持槍械，還有機械人，一向反對機械的艾科竟然會這樣，究竟是什麼一回事？飛空艇衝破雲層來到了，雖然士兵不斷開火，但這些砲火確實對飛空艇毫無影響。Seymour見狀於是拉Yuna往進行儀式的高層，Maika老師也在。飛空艇繞了大半個圈，射出兩條鋼索，眾人便利用它滑到會場去。到步之時鋼索剛好被射斷，飛空艇也功成身退離開會場。



雖然Tidus等人趕及阻止，但是有兵士及Kynock老師的阻撓，闖過了一關又一關，眾人才到達Yuna的面前，然而Kynock老師與幾名士兵擋在前面，最後被士兵所包圍，Tidus正想上前，Kynock以槍指著他。此時Yuna決定把Seymour送往異界，但Maika老師出言阻止，他以眾人的性命威脅Yuna，要她決定放棄同伴還是Seymour，她為了眾人，放下了魔法杖，眾人眼巴巴的看著婚禮完成。一吻之後，Seymour下令殺掉眾人。

Kynock說是為了艾科的秩序，但Auron的一句「那就要使用違反教的武器吧？」，氣得他把槍頭指向Auron。的確，利用機械對付反艾科的人，怎令人信服？此時Yuna跑到台邊，以性命要脅Kynock等人放下武器，那是全個聖別比爾最高的地方，跌下去必死無疑。Seymour見狀，放開了眾人，他們立刻跑上去勸止Yuna，她卻叫眾人逃走，連Seymour也加一把口勸止，她大力抹一抹咀唇，說自己會飛，叫Tidus相信她。Tidsu點點頭，但Yuna只回報一笑，還是跳了下去。老師們上前一看，發現空中發出了光芒，原來Yuna耍了計，在半空叫來Valfor救了自己。





Boss Data 1

僧兵A
HP：1400
手持來福槍的艾科士兵，沒有屬性弱點，防守力也不弱的麻煩敵人。

僧兵B
HP：1400
手持噴火槍的艾科士兵，沒有屬性弱點，由於會使用炎屬性全體攻擊，先殺為妙。

Boss Data 2

鐵騎63型
HP：4200
艾科所使用的機械兵之一，不能以Rikku的「盜取」擊倒。基本攻擊是「踵落」，當餘下一隻時，會使用特殊攻擊「回旋踢」把目標吹飛（=戰線脫離）。弱點是炎、冰。

Boss Data 3

岩龍99型
HP：2700
保持在後方的砲手型機械，由於這樣，初期只能以魔法或Wakka才能擊中。攻擊分為單體及全體兩種，全體攻擊的傷害很大，要留意。





聖別比爾宮・僧官專用通路

Rikku趁Seymour等人不為意，擲出閃光彈逃走。她問Yuna會逃到那裡，聖別比爾是寺院，Yuna只有一個地方會去，就是「祈之子的房間」。眾人利用「僧官專用通路」，發現那裡充滿了各種機械，Wakka覺得匪夷所思，艾科口口聲聲要人們放棄機械，但是寺院卻有著機械，那是什麼的一回事。他還要Rikku解釋，她不清楚艾科的事又怎樣解釋？那就是艾科的本質，表裡不一致，一直是有違教義地進行活動的傢伙。

從圓形樓梯的中途進入，到了試練之間的入口，雖然不知道Yuna是不是在裡面，但是到了「祈之子的房間」不是一清二楚嗎？於是眾人便向試練之間進發，之前別忘了路上的「歐巴特辭書22卷」啊。

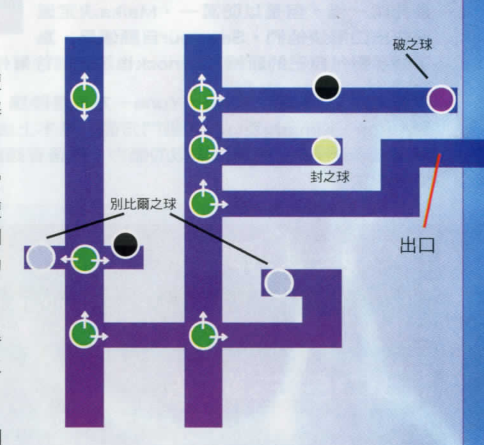


試練之間前進法



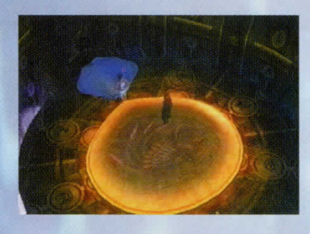
以立體迷宮進行的試練之間，利用加有「球」的祭壇作地台移動，利用「別比爾之球」打開前進的路，解開最下層的封印，到達試練之間的另一邊。

1.首先是直接前進，到第二個印停下（按◯），通常會轉到左方的房間，取得「別比爾之球」，裝上祭壇推出去，若不能於回頭的印停下，便由它直去，回到第二個印，於箭頭指向另一邊時停，把「別比爾的球」裝上去，打開下面的通道。



2.回到第一個印，轉到斜路往下，再在印時轉彎，前面有三個印，先往第二個，取得「封之球」，然後往最後一個，把「別比爾之球」裝上便可上前，到前面裝上「封之球」解開印，取得裡面的「破之球」。把「別比爾之球」及「破之球」裝上祭壇出發。

3.先到達往下層的印，轉彎下去取得「別比爾之球」，然後回程到中間那層，於第二個印（即取得「封之球」的房間）停下，把「破之球」裝上去，便可打開最後的封印。往第一個印的位置轉入去，便會離開到達試練之間的另一邊。只要手上有兩個「別比爾之球」，便可以打開左邊的路，取得Kimahri的武器「Knight Lancer」。而「光之印」是藏於右邊的寶箱中。



到了「祈之子的房間」前，眾人都擔心Yuna是否在內，Tidus見狀，決定打開門進內。但是重重的門他一人抬不起，此時多了一隻手幫忙，是Kimahri。二人合力打開門，Tidus點過頭便進去了，Yuna的確在裡面。但是那是什麼一回事？Auron解釋，那小孩就是「祈之子」，只要他與召喚士的心合起來，召喚士便可叫來召喚獸。其實那是艾科利用秘術取出來，封鎖在像裡面的靈魂。

此時那「祈之子」接受了Yuna，完成了儀式。Yuna體力消耗太大了，不支暈倒。Tidus抱起她離開，但是Rikku在外面傳來了警告，為啥？原來Kynock老師率兵包圍了他們，他說眾人要接受審判，Auron只是一句「期望有一個公平的審判吧」。

負責審判的是龍佐族的老師，Yuna被指加害Seymour老師，與及聯同歐巴特族引起騷亂。Yuna解釋真正的叛徒是Seymour，更指出Githcal是死在他手上，最重要的是，他已經是一個死人了。

Seymour自然不會承認了。Yuna向Maika老師要求把Seymour送往異界，Maika老師只是一笑置之，只因他也是一個死人。他們認為Maika老師是優秀的指導者，對於史彼拉非常重要，而且由優秀的死人指導比活人的支配要優勝，生命只是個夢，活著的死才是永遠。Maika老師稱萬物皆亡，史彼拉是被死支配的世界。

Yuna感到，既然死支配了一切，那麼一直以來召喚士等人對抗Sin以減少死亡，是白費心機的事嗎？Maika老師解釋，多年來一直不能打倒Sin，也不能阻止它復活。但是這些人的勇氣，給予了民眾希望，召喚士不是白費的。Auron回應「雖不是白費，但解決不了」，這正是艾科的真實面貌，與這些「真實」違背的，便是艾科的背叛者。



聖別比爾宮・淨罪之路



既然成了艾科的背叛者，眾人被囚禁起來Tidus感到這個世界，死就是那樣輕易的蠢事。Auron說那是「死的螺旋」，明知會死而挑戰Sin的召喚士；為守護召喚士而犧牲自己的護衛；祈之子是死去靈魂；就連老師也是死人，史彼拉充滿了死亡，Sin不斷的復活令死亡不停累積，一直的持續下去，這就是「死的螺旋」。

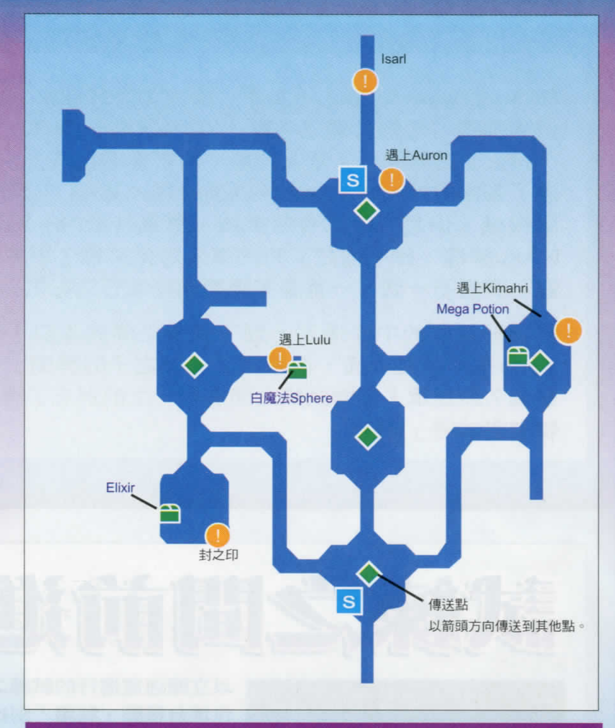


過了一會，Kynock老師來告知已決定了處分，Auron反諷的說「不是把處刑弄錯了是處分吧」，Kynock回應說怎會把朋友處刑呢。畫面一轉，Tidus站在一條水道邊，僧兵把他推下去，還打趣說同伴可能浮屍在附近吧。他游了一會遇到了Wakka及Rikku，Wakka說那是讓犯人自生自滅的處分，然而不見Yuna，Tidus說不如在出口等待，Rikku卻擔心這裡是否有出口這回事。



Maika、Seymour及Kynock三人在商討著，龍佐族老師看來不太相信Seymour弒父的事，頭腦頑固的傢伙就是如此。Seymour認為留下Yuna一命還有利用價值，但Maika認為他們破壞艾科的秩序，加上「淨罪之路」是死路一條。但是以防萬一，Maika決定派兵在出口解決他們，Seymour自願領兵，為了親手對付自己的新娘，Kynock也決定前往幫忙。

淨罪之路分為陸路及水路，Yuna一方的是陸路，最初只有她一人，逐步找到Auron、Kimahri及Lulu，戰鬥方面，基本上由Bahamurt應付便足夠，順路讓Yuna升AP，增加召喚獸的能力。最後在路的盡頭，會與Isarl作三次召喚獸對決。



Boss Data

Ifrit	Valfor	Bahamurt
HP：約9500	HP：約13000	HP：約20000

Boss戰法

連續的召喚獸對決，第一次是Ifrit，第二次是Valfor。雖然HP高，但是攻守力都比較弱，只要叫出Bahamurt便不難應付。第三戰是Bahamurt，運用防禦力及HP高的召喚獸應戰，Count Down期間不會出手，可以盡情攻擊，牠會「Count Down：1」後利用Over Drive攻擊，只要以「護身」擋了那一擊便可。

打敗了Isarl，他感到自己已失去了一切，於是指點Yuna往出口後，獨個留下來，他的旅程完結了。Tidus等人的是水路前進，一般的敵人不太強，但數目較多變得難纏，中途會遇上艾夫利艾=奧達那。

Boss Data

艾夫利艾=奧達那
HP：16384
屬殭屍系敵人，攻擊手法與守護龍莫夫利艾相同，要注意是水中被石化會粉碎（=離開戰線）。

Boss戰法



正路的戰鬥比較不利，頭兩場戰鬥都可以「開鎖」（Trigger Command）逃走，直到第三戰有欄柵阻隔，才可避免反擊的情況下戰鬥，另外初段的戰鬥中了石化的話，後面的戰鬥中是會「免疫」的。快攻法方面，由於牠是殭屍系敵人，即是進行回復會受傷，向牠使用Potion或回復魔法便可，而鳳凰之尾兩發便可擊倒牠。

大橋（Great Bridge）



離開了「淨罪之路」的眾人，在離開別比爾的大橋上相遇。此時Seymour與Kynock出現於眾人眼前，但Kynock已成了一名死者。Seymour說他是權力的犧牲者，得到了巨大的權力，但是害怕失去，終日為了無形的敵人花費心神，現在得到了安息，沒有了煩惱。死是甜美的，沒有了痛苦與憂傷，只要滅掉所有生命，所有的痛也會消失。所以他需要Yuna，讓她到達死者之都「薩那卡特」，獲得拯救世界的力量，而自己便以Yuna的力量與性命成為新的Sin，把整個史彼拉的所有生命毀滅，這便是Seymour的「救贖」。Tidus大惑不解，而Kimahri則走上前，一矛插入了Semour的身體，作為死人的他怎會怕這些？



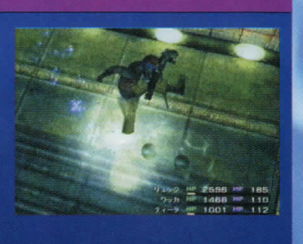
既然眾人都覺悟了，Seymour決定讓他們安息。他運起魔法，把身邊的人的力量都吸收了，化成了巨大的怪物。Kimahri叫眾人守著Yuna離開，Tidus本想作戰，但Auron揮刀擋著他，於是眾人開始向橋的另一邊跑，中途Yuna不甘留下Kimahri一人，雖然Auron勸阻，但是Tidus決定Yuna到那裡都守護她，Yuna知道他的心意，於是二人回頭幫Kimahri。Wakka見狀當然追上去，Rikku和Lulu都回頭了，Auron眼見如此，只好硬著頭皮回去了。路上遇的都是艾科的機械人，小心應付這些麻煩傢伙。

Boss Data

Seymour：異體
HP：36000
幻光異體
HP：4000

異體與幻光異體，都是以Seymour的次序使用魔法，幻光異體是一級全體，而異體則是單體「Ra」級連續。使用召喚獸的話，他會以「一擊的慈悲」擊倒召喚獸。異體還會石化及「Flea」魔法，石化加上幻光異體的「粉碎的爪」會令那人物粉碎（=離開戰線），而幻光異體的HP扣盡會吸收異體補充。異體本身對「Bio」有效。

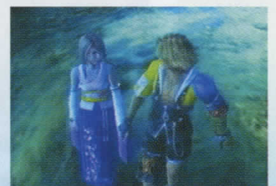
Boss戰法



基本上「冰雷水火」這個次序的「Ba」系是少不了。Yuna、Tidus、Auron及Wakka使用說話（Trigger Command）會增加一點兒能力。首先向異體使用「Bio」，雖然幻光會回復魔法，但補不了多少。然後以Over Drive已滿的召喚獸削其HP（傷害+幻光吸收），其實吃一記「一擊的慈悲」不是什麼壞事。由於幻光先行，中石化只要立刻治療便不成問題。攻擊力高的對付異體，其他人對付幻光會較有效。「Flea」魔法有2000以上的傷害，小心HP。

馬卡拉拿森林（南部）

眾人逃到這裡休息，但是Yuna因為之前發生的這些事，感到很疲倦。不單是被艾科視作叛徒，還有得知艾科的真正面貌，與自己相信的完全是兩回事。Auron回來，他說總算沒有追兵了，但是今後再不能接近別比爾。而Yuna想一個人靜下來，走到森林深處去了，Kimahri在遠處守著她。Tidus擔心Yuna的情形，於是去看她。



到了森林之泉，看見了Yuna，她感到意志消沉，雖然得到很多人的支持，自己也很努力，但是前路茫茫。Tidus勸她停下來，對於一直以來的失言道歉，但是Yuna感到他一直以來的話都是很有趣的。Tidus游開去，停了下來，勸Yuna把一切忘記，過著平民的生活。Yuna想著這也不是壞事，而且會嚇大家一跳。他說Rikku一定會贊成的，Wakka與Lulu會明白的。Yuna相信Kimahri也會明白，Auron兩人一起解釋就不成嗎。

Yuna浮在水面，想著停下來的話可以幹什麼，Tidus提議到他的薩那卡特，利用飛空艇把大家一起送去，Yuna想看他比賽。比賽後一起去玩，在這個不夜城玩一個晚上，最後到海看薩那卡特的日出，看著街上的燈熄滅，星星消失，跟著水平線閃出了一絲光，然後那光染滿了整個世界，一個非常美麗的景色…Yuna很想去看，Tidus說會帶她一起去，一個轉身，看到Yuna哭了。她害怕去不到而哭了，Tidus走近安慰，給了她一個吻。

事後（笑），兩人坐在泉邊。Yuna決定繼續旅程，因為停下來的話，只會成了遺憾，不論到了那裡生活也不會快樂，即使Tidus在身邊也笑不出來。他決定也一起去，不只是作為護衛在旅程守護，而是永遠守在Yuna的身邊。Kimahri一言不發的回去了，他們也回去營地，本是一前一後的，Yuna還是叫停了Tidus，一起回去。到了營地Yuna告知眾人繼續旅程，大家決定好好休息，翌日出發。

拿基平原 (Nagi Plain)



由馬卡拉拿森林另一邊進發，便到了拿基平原。這裡是一直以來，大召喚士與Sin決戰的地方，由於召喚士勝利後便是進入「無風節」，所以這裡被稱為「拿基平原」（Nagi在日文是「風平浪靜」的意思）。由這裡開始，是不再有市鎮的荒野，亦有不少召喚士因為迷路，而在這裡停下來。Yuna倒下來，躺在草地上，深信自己不會迷路。Tidus走近把她扶起，說不會輕易的讓她死。



沿路前進，見到Melchen，他說這裡是別比爾與薩那卡特1000年前發生戰爭的地方，之後成了荒地，亦成了召喚士等待Sin的地方。往後走會見到一部飛機之類的機械，駕駛的是旅行公司派出的商人。這裡會隨機隨上一名騎陸行鳥的人，會讓Tidus參加訓練陸行鳥，練完便可使用。



往右走便是平原的中部，會遇上Belgemirne，雖然她知道大家成了艾科的叛徒，但仍與Yuna進行召喚士對決，雖然她的召喚有10000以上的HP，只要喚出有Over Drive的召喚獸，便不難應付。勝利後會得到Power Sphere 30個及召喚獸的心。之後她會說在雷米阿姆寺院等大家，然後離開了。

由於雷米阿姆寺院需要陸行鳥才能到達，若遇不到訓練陸行鳥的人，大可把寺院的事留在後面。過了Belgemirne之後，會見到露天的旅行公司。此時遇上了Zuok老師，他是Lulu與Wakka之前守護的召喚士，然而中途停下來了。他的出現，除了是告知眾人Maika老師以暗殺Kynock老師為理由，對Yuna下追殺令之外，他個人也想看看Lulu他們現時守護的召喚士。此外也得知龍佐族的老師辭任，艾科真正落入Maika老師及Seymour兩人手上。







由這裡開始，向右面直走（地圖上綠點）會見到怪物訓練場，主人說怪物跑掉了，希望大家能幫忙捕捉，並會賣擁有「捕捉」特性的武器。右下走會見到黃色羽毛，有騎陸行鳥的話便由這裡前往雷米阿姆寺院。右上方是平原的出口，到了橋前會遇上兩名瓜德族人，他們要對付身為反叛者的眾人，但是不會親自動手。此時地面不停的震動，一台石人出現於眾人眼前。

店價目表（商旅）

名稱	價格
Adapt Staff	38625
Grow Lance	6250
Backler	25050
White Support	15750
Safe Ring	6825
魔導士的腕輪	76250
Cure Armor	10050
Potion	50
Hi Potion	500
鳳凰之尾	100
消毒藥	50
目藥	50
山鼻草	50
金針	50
力的記憶	100
魔法的記憶	100
素早的記憶	100
Ability的記憶	100

店價目表（旅行公司）

名稱	價格
Barock Sword	7575
Grow Wand	7575
Switch Hitter	7575
Variable Mog	7575
Halbird	15150
陽炎	15150
Device Tectar	7575
Traveller Shield	7575
旅人的指輪	1575
Traveller Gaurd	1575
Traveller Ring	1575
旅人的小手	1575
旅人的腕輪	1575
Traveller Armor	1575
Potion	50
Hi Potion	500
鳳凰之尾	100
聖水	300
消毒藥	50
目藥	50
山鼻草	50
金針	50
力的記憶	100
魔法的記憶	100
素早的記憶	100
Ability的記憶	100
手榴彈	300
地圖	50

Boss Data

護法戰機

HP：64000

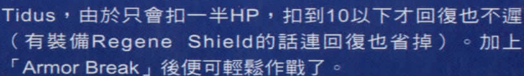
由石製成的魔法機械人，攻守力都很高，相對魔法防御較低，而且能夠抵擋很多狀態異常效果，非常難纏。除了普通攻擊外，還會一下達3000傷害的「Double Attack」、反擊是無視防御，扣去一半HP的「Blast Punch」，還有全體減速的魔法「Slow Ga」。當HP低於10000時，會使用防四大屬性攻擊的「Mighty Guard」。

Boss戰法

正攻法是有點辛苦，利用「Protects」等魔法增加防守力，再利用Wakka的「Blind Attack」等令其進入暗闇狀態，減少其攻擊命中的機會，加上「Armor Break」減低其防守力。便由攻擊力較高的角色戰鬥，期間換入Yuna作回復工作，利用召喚獸也有效果。



快攻法是先利用Tidus的「挑撥」，令它只會使用「Blast Punch」攻擊Tidus，由於只會扣一半HP，扣到10以下才回復也不遲（有裝備Regene Shield的話連回復也省掉）。加上「Armor Break」後便可輕鬆作戰了。



擊倒了「護法戰機」後，前面便是龍佐族的根據地，「靈峰」格家積圖山，而另一條路是前往拿基平原的谷底，那裡會找到與「七曜武器：正宗」有關的古代劍，與及隱藏的召喚獸「用心棒」身處的「被盜去的祈之子的洞窟」。前往格家積圖山的時候，Yuna停住了，Tidus看見她板起了臉，那是她下定決心前進的表現，Tidus也逐漸知道了這個意思了。

格家積圖山（Mt. Gagazet）









到了格家積圖山，自然地受到龍佐族的阻撓。身為族長，當日審判眾人的Kulk老師請眾人離開，因為格家積圖山是由龍佐族守護，艾科的聖山，反叛艾科的人沒資格進入。Yuna說己不再聽命於寺院，因為寺院暗中背叛了史彼拉世界。龍佐人當然不滿，此時Kimahri站出來擋著，Kulk老師看著Kimahri，還有Auron的意見，指出Yuna與龍佐族一樣，都是為了自己的榮耀。

龍佐族的勇士Biran走出來宣戰，Yuna毫不懼怕，說就算要戰鬥也會繼續下去。Kulk問Yuna為何而戰，打倒Sin以求洗脫污名，即使換來背叛寺院，被人民憎恨也要這樣做？Yuna的解釋是，她喜歡史彼拉，她能夠給人們的，就只有打倒Sin，讓「無風節」來臨。Kulk感到她比自己更頑固的意志，於是下令讓他們上山。

但是上了山，也不見得如此順利，兩大勇士突然出現，不讓牠們眼中的弱者：Kimahri上山。牠是龍佐族的污點，捨棄了使命及家鄉的傢伙。原來十年前Kimahri敗在Biran之手，不認輸的情況下被折斷了角，Kimahri更從此離開了山。牠決定向兩人顯示自己的力量，於是展開了戰鬥。

Boss Data

Biran

HP：不定（視Kimahri能力而定）

黃色毛髮的龍佐族，不論攻守力都很高，其「Tuckle」可達300以上的傷。使用的技有雷、冰魔法，HP少於1/3時會使用「Mighty Guard」。可學習的技有「死之宣告」、「回轉踢」、「Mighty Guard」。Enke敗的時候會使用「狂戰士」魔法。

Enke

HP：不定（視Kimahri能力而定）

體形較少的龍佐族，攻守力都不及Biran，使用的技較多，有「火炎」、「Aqua Breath」，HP少於一半時會使用「White Wind」，全都可學習，當Biran敗的時候會「加速魔法」。

店價目表（商旅）

名稱	價格
Double Edge	4350
Condector	90750
Double Penalty	18150
Boost仙人掌	112750
Trident	6450
陽炎	16650
Surviver	97875
Tetra Shield	45375
屍的指輪	37750
Multi Gaurd	52875
Shell Ring	18225
四大的小手	45375
死龍的腕輪	22875
Heist Armor	90225
Potion	50
Hi Potion	500
鳳凰之尾	100
消毒藥	50
目藥	50
山鼻草	50
金針	50
力的記憶	100
魔法的記憶	100
素早的記憶	100
Ability的記憶	100

Boss戰法

先用「龍劍」學會「回轉踢」、「死之宣告」等技，再以「回轉踢」攻擊，迫使兩人使出「Mighty Guard」及「White Wind」，學會後便一氣擊倒。注意的是兩人站在同一邊時，是會互相「庇護」擋住Kimahri的攻擊，要兩人分開的時候才能攻擊。另外Kimahri會「盜取」的話，可偷到「Lv3 Key Sphere」。

既然Kimahri勝過了兩人，Biran宣告牠可以上山，並且重獲龍佐族之名。而且決定替Yuna擋住所有追兵，擋作前面的便由Kimahri應付好了。而Enke說為Yuna做像紀念，她說身為叛徒不必了，但是牠堅持做Kimahri的像，還要補回斷了的角。上到了山路，Biran叫停了眾人，原來是為了送行，一眾龍佐族唱起了那「祈禱者的歌」。



中途除了見到，為紀念在此地身亡的召喚士及護衛而設的墓碑外，還有Blaska留下的記錄球。是他留下來給女兒Yuna的說話，他相信女兒也會來到這裡，看過後會得到Auron的得三招Over Drive技「征伐」。此外還會遇到商旅的弟弟，原來寺院以協助叛徒之名，禁止他與Yuna等人交易，這個工作唯有由弟弟負責了。



過了第一個Save Point，到了一個山邊，Rikku知道過了這個山，便是薩那卡特，Yuna將會學到究極召喚，即是說她有可能會死，現在Rikku仍未想出其他方法代替究極召喚。然而Tidus相信到時會想到其他方法打倒Sin，見他變得如此成熟的思想，連Rikku都感到讚嘆。當她敬禮後，看到一個不應出現於此的人：Seymour！Tidus著Rikku通知Auron，自己準備應付Seymour，但是眾人又怎會放下他不管？



Seymour告知眾人，他來到這裡之前，已把擋路的龍佐族全數殺死。「這種滅族的悲痛很難治癒吧。」他一再重申要得到Yuna之助成為Sin，把史彼拉滅絕從而令大地得救的想法，還可能把Tidus的父親救出來。Tidus聽後一氣衝上去，看來他知道Sin就是Jekt這事，此時Seymour身後出現一台機器，他更化成異體駕駛它。

Boss Data

Seymour：終異體

HP：70000

主要是利用異體與幻光祈機之間的組合技攻擊，首先是異體以「毀滅之矛」令目標僵屍化，再由幻光祈機使用復活魔法令目標死亡。而異體本身會反射魔法「Reflec」及「Protects」，當HP少於60000時，會使用「Dispell」解除魔法效果，HP少於1/3時，會使用「Flea」。

幻光祈機

HP1000～4000

主要是進行配合異體的攻擊，如配合「毀滅之矛」的復活魔法，與及異體HP少於60000時，在「Dispell」後使出的全體攻擊「死刃的交擊」，與及異體少於1/3時的必殺魔法「完全地破壞」（不能反射）。HP上限會隨每兩次擊倒而減少，由4000逐步下降到1000。

Boss戰法



Kimahri、Yuna、及Tidus有「說話」的Trigger Command，與增加一點能力。

基本上正攻法與快攻法只差一種東西：「Bio」魔法，由於異體本身會中毒，每次行動會扣1400，有否使用絕對會影響戰鬥的速度。其他的都是針對每樣攻擊處理，「毀滅之矛」及復活，只要有「Zombie防御」的防具（賣的不多，花點聖水改造較好）便有一定機會防止，加上幻光祈機受攻擊後會亂了目標，問題便容易應付了。

另外最好運用「加速魔法」，雖然會「Dispell」，但可打亂異體與祈機的行動次序。「死刃的交擊」則趁「Dispell」後立刻防御（按△），減少一半傷害，而「完全地破壞」，由「幻光祈機自動攻擊Mode」一句開始使用，而「幻光祈機必殺魔法準備OK」出現後下一次祈機行動才會使出，是夠時間使出「Shell」作魔法防御的。

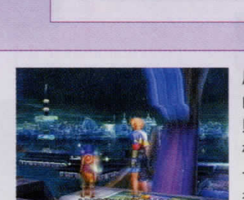


幾經辛苦，終於擊落了Seymour與幻光祈機，也為死了的龍佐族報了一箭之仇。眾人繼續行程，Yuna對於Seymour的話感到疑惑，他成了Sin能夠幫到Jekt，是什麼的一回事？她問Auron沒有答案，於是問Tidus，他還是說出了Sin就是父親這事，但Tidus沒有動搖，決定要打倒Sin，這是父親要他來的目的。





格家積圖山 祈禱者群→山頂



往前走到了一面山壁，上面佈滿了一個又一個人，而遠方一條光柱，光柱的光是來自這片山壁的人。Lulu說他們都是祈之子，看來是召喚著某些東西，但是沒有人知召喚什麼，目的為何。Rikku感到很古怪，於是問Auron知道些什麼，他卻走遠了，說那不是個道他人故事的旅程。Tidus很贊同，因為他相個這是他們的故事，當他接觸那山壁時，突然一陣強光，他發現自己身處一個很像薩那卡特的地方。他跑到遠處的船內，遇上了那個在別比爾見過的祈禱者。兩人的確好像是認識了很久，而Tidus感到Rikku等人，覺得如在夢中，而祈禱者說正是，不過並非Tidus的夢，而是Tidus本身就是夢，那是什麼回事？

原來遠古別比爾與薩那卡特的戰爭，薩那卡特注定會敗，因為別比爾軍隊全是機械，薩那卡特的召喚士一個一個的倒下來，薩那卡特也很快的滅亡了，然而都市以某個姿態留下了。倖存的召喚士與居民，為了召喚而全部成了祈禱者。不是像Tidus所想召喚了Sin，而是這個不夜城：薩那卡特。所有祈禱者以夢的形式，把對都市的記憶召喚出來，不論是建築物，就連住在這裡的人都是夢！不只是Tidus自己，他的父母，朋友，球迷，都是夢。



沒有夢的話，只是一個廢墟而且，不過看了這麼久，祈禱者開始厭倦了，而Tidus兩父子都是為了令大家安息而出現。而且Jekt接觸了Sin，這個「死的螺旋」的中心，但是Tidus兩父子已不再單單是夢了，祈禱者希望Tidus能夠走下去，可能這個夢的完結也許會是另一個夢。強光之後，Tidus醒來了，他說只是暈倒了，發了個夢，因為大家的呼喚而醒來，伸了個懶腰便繼續行程。



繞過了祈禱者群之後，便是登山洞窟，裡面有兩個部分是水淹洞，只能由熟水性的三人組：Tidus、Wakka及Rikku前進，然而Tidus有「逃遁」在手，遇上強敵大可逃之夭夭（笑）。首先是途中Save Point左邊的水洞，盡頭有一個走馬燈般的機關，利用Wakka的球打中中間的光球，慢慢來，看準時機投球便可。另一個機關是Save Point後上路中途右邊的水洞，盡頭有三個按鈕，說明是根據身形才能開動，所以Rikku是綠色，Tidus是藍色，而Wakka就是餘下的紅色。

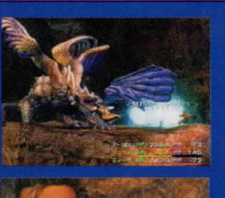
到了山頂附近，Auron提醒Yuna，Yunalaska留下的魔物就在山頂。與Seymour的情形一樣，Yunalaska因為強力的思念而沒有到異界，她一直在薩那卡特等待一代又一代的召喚士。Yuna經歷了這麼多，也沒有什麼好害怕的，決定堅持到最後。到了洞外面，那頭魔物：「聖地的Guardian」正出現於眾人眼前。



Boss Data

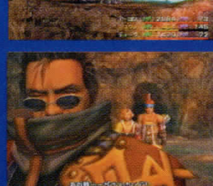
聖地的Guardian
HP：40000
物理防御及魔法防御都很高，而且大部分狀態異常都無效。主要攻擊有全體攻擊的「Photon Wing」，會帶來混亂、睡眠、沉默、暗闇及詛咒。解除加速的「Slip Tail」，及達到3000以上傷害的「Magical Breath」。另外還會加速、Protects及最高級回復魔法。

Boss戰法



最麻煩是「Photon Wing」，幸好總會有一人中少幾項，將該角色換入Yuna或Rikku作回復工作。另外「Break技」及「Bio」有效，用作減少攻守力及HP之用。當使出了「Bio」之後，便向牠使出反射魔法，令回復等魔法反射過來。基本上完成這些後，只需利用物理攻擊便可以輕鬆的擊倒他，此外不能使用Over Drive技。





戰後，Rikku要求停下來休息一下，Auron當然不准了，她只是想多一點時間，去想出救Yuna的方法。既然如此，唯有邊行邊想了。Tidus開始出現了動搖，就如年輕時的Auron一樣，雖然一開始知道Blaska會因為與Sin戰鬥而死，但到了面對薩那卡特，自己也不禁害怕起來。Wakka也嚇一跳，身為傳說的護衛也有迷罔的時候，Auron解釋自己當年仍然年輕，雖然有改變世界的願望，但最後什麼都沒有，這就是他的故事。



上到斜路上，Tidus看到了薩那卡特，這個1000年前被毀的都市，Yuna的目的地，他相信自己的故事已到了尾聲。Rikku再問大家的想法，Yuna很明白Rikku的心，但是已不能回頭，即使Rikku在想有什麼方法幫Yuna，但Yuna認為這樣只會更迷罔。她擁著Rikku，向她道謝，叫她代為向Cid問好，但是Rikku不喜歡，她不喜歡那種充滿別離的感覺。眾人走了後，Tidus拾起Yuna遺下的記錄球。

記錄球是她在米亨的旅行公司時錄下的，是向所有人的說話，由聽到Auron的事，到回想起初遇Kimahri，還有這十年來視自己作妹妹一樣的Lulu及Wakka，還有新加入的護衛（Tidus），她對這個少年的感覺很奇怪，沒錯遇上他是好事，但是想到分別的時候，便感到害怕。她覺得這一段很古怪，想再來一次，此時那少年的聲音出現了…



薩那卡特（Zanarkand）→艾科圓頂（Yevon Dome）





沿路前進，便會繞過格家積圖山頂，到達傳說的都市：薩那卡特。到了山腳，大家決定休息一下，畫面是否很面熟？沒錯，這正是OP那一段故事…Tidus心想，到了這裡真的是終結吧，但是一切好像還未完的樣子。夜裡，Tidus向大家說著自己對薩那卡特的看法，若然找不到方法得到究極召喚，或是取得後Yuna不用的話又如何？此時Yuna站起來，著他停下來，相信她要弄清事實，才會知道往後的路怎走。之後眾人便取回自己的武器出發。



取得究極召喚的地方，是薩那卡特內，艾科的聖地：艾科圓頂，基本上沿著薩那卡特的路前進便會到達，這裡的敵人與之前登山洞窟差不多，實力不足的話大可繼續「逃遁」（笑），直到艾科圓頂。一路上，到處都飄浮著幻光蟲，猶如異界一樣的樣子。到了艾科圓頂門口，一名神官出迎，著Yuna報上名來，之後看了看Yuna的顏面，確認了之後，便請眾人進內見Yunaleska。



甫一進內，突然見到兩人的說話，是一名護衛決定犧牲自己，讓傳說的召喚士Yonkon去對付Sin。嚇得Rikku縮作一團，Auron解釋是以往來過的人們，由於圓頂內充滿幻光蟲，猶如巨大的記錄球一樣記下了她們的事。這裡也是一條直路前進，而寶箱都是在分岔路的另一邊。敵人是艾科的僧兵與機械人，但HP高了很多，另外還有「零式護法機士」，由於與「護法戰機」一樣會中「挑撥」，用它來升AP會輕鬆點。



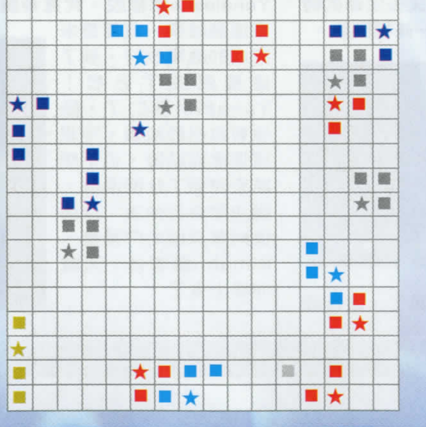
過了Save Point，前面是一個圓形及四路分岔的通道，眾人看見了一個人留下的回憶，是Seymour少年時來到這裡的回憶，他母親決定成為祈禱者，讓Seymour能打倒Sin，原來他有著這樣的過去，大家都嚇了一跳。再走下去，見到Blaska三人的事，雖然Jekt與Auron勸止，但是他仍是堅持去取得究極召喚。眾人追著三人，最後到了試練之間前面，Jekt還以為會有煙花歡迎，Blaska回應說，還是我把Sin打倒後才放煙花吧，跟著便進去了。

試練之間前進法



首先完成眼前牆壁顯示的圖案，而那些格子的分佈，可以調查那圖案時看到，完成後，兩邊的牆壁會出現祭壇，左面的門也打開了。跟著把四個角位的祭壇推入（按○調查），每推一個都會出現一個圖案，然後到隔壁的大房間把那圖案完成（小圖案的位置參考附圖）。四個都完成後，把台上的「棋利卡之球」及「比西特之球」取出，放到餘下的兩個祭壇上便完成。六個印都完成後，守護祈禱者房間的「魔天的Guardian」便會出現。

至於這個試練之間的「破之球」，是要過了別比爾的事件之後，可再進入所有試練之間時才可取得，方法是把所有七個白色的圖案踏上，注意是此時踏上其他色的圖案，便要重新開始。取得「破之球」後，放上大房間中本來放著「比西特之球」的祭壇，便可見到寶箱。





Boss Data

魔天的Guardian

HP：52000

除了中「挑撥」外沒有弱點，本身會攻擊眼前的目標，受到攻擊後會向眼前的方向反擊。特殊攻擊「Barserk Tail」，會令目標進入「狂戰士」狀態，由於狂戰士狀態下會自主攻擊，結果會招來反擊。另一個特殊攻擊「Magical Mine」會在爆炸時令站在上面的目標即死。

Boss戰法

戰場是六個印，它們包圍著「魔天的Guardian」，牠的物理攻擊，是包括眼前及左右共三個印的範圍。而角色可以使用「Trigger Command」移動到任何一個空的印。最好是全員裝備「狂戰士防御」的防具（當然完全會較佳），再分隔站著，避免其攻擊一次打中三人，另外準備加速魔法，令「Magical Mine」出現時有時間離開。若果沒有「狂戰士防御」的話，則可利用「挑撥」，令牠集中攻擊一人，其他兩人站在背面攻擊，或者增加挑撥者的防守力及補HP。由於「挑撥」會在該角色戰鬥不能或換走時解除，要注意。



艾科圓頂・祈禱者房間



擊倒了「魔天的Guardian」，出現了往祈禱者房間的升降機。Yuna於是一人前往，怎料發現沒有究極召喚，究竟是什麼一回事？眾人到祈禱者房間看個究竟，發現裡面的沒有祈禱者。一名神官出現，解釋說那是一個失去了力量的祈禱者，是第一次究極召喚的祈禱者——Zeion，他失去了力量之後，消失了。即是說沒有了究極召喚？Rikku問道，神官說Yunaleska會創造新的究極召喚，那是與召喚士一心同體的強大力量，並請眾人會見Yunaleska。



Yuna準備動身之時，Tidus停住了，問Auron是否早已知道這事，他當然答是了。Rikku問他為何一直隱瞞了這事，他說想大家親自知道事實真相。Yuna清楚已不能回頭，於是Kimahri先行開路，大家亦陸續進去了。那是一個廣大的房間，深處的門打開了，Yunaleska出現於眾人眼前，一番歡迎的說話後，她準備了巨大的祝福給眾人，就是最後的秘儀——究極召喚。她叫Yuna選擇，什麼？Yuna感到疑惑。Yunaleska說由Yuna選出的一名勇士，將會得到她的力量，轉變成Yuna究極召喚的祈禱者。



這一點嚇了眾人一跳，Yunaleska續說，那是思念的力量及深厚關係的力量兩者的結晶。與召喚士有深厚關係的人，獲得祈禱者的力量，與召喚士兩人之間強固的關係，成了打倒Sin的力量。1000年前，她就選擇了自己的夫婿Zeion，把他變成了祈禱者，她亦得到了究極召喚。那是沒有什麼可怕的，因為你（Yuna）將會由一切的悲傷中解放出來，當發動究極召喚的時候，你的生命也會消散掉。失去生命的時候，悲傷也會同時消失。你的父親Blaska也是選了這一條相同路。



Yunaleska說完便離開了，此時出現於眾人眼前的，是Blaska的記錄，Auron勸Blaska離去，但是他已決定了。Auron說可能有其他方法吧，而Jekt也同意Blaska，因為他們眼前的確沒有其他辦法，加上Jekt決定成為祈禱者。他說自己的夢在薩那卡特，就是把那個孩子訓練成一流的選手，既然自己知道不能回去了，即是說不能看那孩子長大，夢也完結了，沒什麼好留戀的事。成為祈禱者，與Blaska一起對付Sin，已成了他的人生意義。Auron認為他放棄了，說只要生存，就會有無限的可為性在等待著！不過Jekt仍是決定了，而且他不大相信無限的可能這回事，阻止他也沒用。Blaska走近，對不起…不…多謝你。Blaska啊，還有打倒Sin這個大工作等待你去做。Jekt走向Auron，代我那一份去護著Blaska吧。跟著一句「走吧！」便上前去。Auron叫停了兩人，Jekt嚷著，還有啥？Sin已經打倒了很多次！短短的「無風節」之後，還會復活過來！若不改變這個規律的話，兩個的死就沒有價值了！





不過，今次可能不會復活也說不定，可以賭一賭，Blaska相信自己與Jekt。Jekt回應道，看來Auron的話越說越多呢，那我就儘管看看。Auron一聽，難道你有什麼策略，Jekt？就是期待你那些無限的可能性啊，哈哈哈哈哈哈。隨著門關上的聲音，Auron絕望的跪下來，現在的Auron走近，不斷揮劍想把自己的過去斬斷，還是揮之不去，然後，什麼都沒有改變。但是Tidus相信他們可以改變，Wakka問他有什麼好辦法，而Lulu決定可以的話讓自己成為祈禱者，Wakka聽後也加入。Tidus持著當年Auron的論調，即使他們走上老頭子一樣的路，結果「無風節」之後Sin也會復活過來。

能夠打倒Sin，Yuna又不用死，兼且Sin不會復活，全部都達成當然是最好不過啊！Wakka說出了心聲，但是任何一個做不到的話，就只會全盤失敗，Lulu道。一定有的，Tidus堅持，別說不成熟的話了！不成熟又怎樣！長大了雖然會很帥的樣子，但是說不出想說的話，絕對不要！這樣的話，什麼也不會改變的！我…不是不成熟的。雖然不知道怎樣做，不過，10年前的Auron所說的…我也相信。「無限的可能性？」Rikku心水清的說出了，我要去，聽聽Yunaleska怎樣說。究竟會聽到些什麼呢？怎也好，雖然不知道…我這個故事…就算是未完成的故事也好，到了這裡就完了它吧！Yuna終於開口了，她也有自己的故事，不想就這樣完結掉，也不想結束時留下什麼遺憾，她決定自己作主。之後便向著深處的門進發，Kimahri跟著去，大家亦跟上去了。



艾科圓頂・魔天

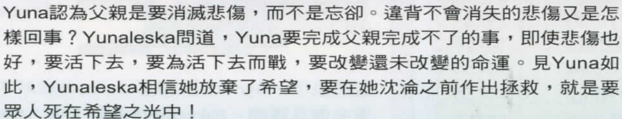


到了裡面，Yunaleska再出現，問Yuna選擇好了沒，Yuna問即使究極召喚打倒Sin，Sin是否仍會復活過來？Sin是不滅的，打倒Sin的究極召喚獸，會成為新的Sin，即是說復活過來，Yunaleska說道。這亦是Jekt成了Sin的原因。Sin是史彼拉背負的命運，永遠不滅的宿命，仍相信艾科的Wakka問，不是人們贖了罪，Sin便會停止復活嗎？究竟是什麼回事？Yunaleska反問道，人的罪真的能消滅掉嗎？Lulu也忍不住了。這不算是回答啊，罪消失Sin也會消失，這是艾科的教條啊！這教條也是史彼拉人希望！

希望並不是這樣，而是為了放棄一切，接受悲傷事實的力量，Yunaleska解釋。Tidus衝上前，卻因為Auron的記憶而停了。只是空口說白話！Blaska相信教條而死，Jekt相信他而犧牲！Yunaleska說他們自願去死的。Auron揮刀斬去，但對方輕輕一揮便把他彈開老遠。究極召喚與艾科教條是史彼拉的希望之光，否定它只會活悲傷中。她再問Yuna的決定，Yuna說不用了，即使死也好，她覺得自己死不足惜，但是究極召喚是不會改變任何事的。



Yunaleska否定她，這是希望之光，你父親也是為了希望，為了忘掉悲傷而犧牲。Yuna認為父親是要消滅悲傷，而不是忘卻。違背不會消失的悲傷又是怎樣回事？Yunaleska問道，Yuna要完成父親完成不了的事，即使悲傷也好，要活下去，要為活下去而戰，要改變還未改變的命運。見Yuna如此，Yunaleska相信她放棄了希望，要在她沈淪之前作出拯救，就是要眾人死在希望之光中！



「怎樣！現在是決定的時候了！為了快樂而死，還是活著與悲傷戰鬥！從自己的心感到的，令故事改變的事候！」Auron喚起眾人的心。Kimahri決定守著Yuna，Rikku當然要戰鬥了。Wakka面對Yunaleska，感到與她一戰很過分。Lulu問他會逃嗎？他更加不會原諒逃走的自己，大不了便是死！Lulu也有同感。Tidus決定與Yuna一起繼續這個故事，Yuna點了點頭，決定與Yunaleska一戰！

Boss Data

Yunaleska（第一形態）

HP：24000

除了「神聖屬性（即魔法Holy）」外沒有弱點，基本上主動攻擊只有「吸收」及物理攻擊兩種，「吸收」會扣掉上限值一半的HP。而攻擊她時會因應攻擊類型，作出相應的狀態異常為反擊。除了「Blind」及「Slient」外，還會「Sleep」。面對召喚獸時，會使用「吸收」及「吸收MP」的魔法，令召喚獸不能使用Over Drive技（Ifrit除外）。

Yunaleska（第二形態）

HP：48000

主要攻擊有引致僵屍化的「Hell Biter」及物理攻擊，另外會使用「Regene」令僵屍化的角色不斷受傷。另外反擊是沒有附加狀態異常的效果。

Yunaleska（第三形態）

HP：60000

第一擊便是強力的「Over Death」，非僵屍化角色即死的攻擊。遇到攻擊後會即時反擊，除了第二形態的基本攻擊外，還有全體傷害及加入了混亂的「Mind Blast」，及最高級的回復魔法來攻擊僵屍化。而面對召喚獸時，也會使用「Mind Blast」攻擊。

Boss戰法



三個形態是一口氣進行的，若學會了「Holy」當然輕鬆得多，由於第三形態一來便是「Over Death」，不要裝備「完全僵屍化防御」的防具，或是第二形態途中換掉。第一形態只要不時為被吸收的角色補HP，不斷的進行攻擊便成了，第二形態時，若沒有「完全僵屍化防御」的防具，便要準備聖水解除僵屍化，免得「Regene」不斷傷害。不過當其HP少於10000的話，便讓角色中僵屍化，或者最後一擊時交給召喚獸進行，以便應付「Over Death」。第三形態由於要保持僵屍化以應付「Over Death」。所以不要回復，寧可戰死後以「鳳凰之尾」復活，但最好經常留有僵屍化的角色，免得復活後中「Over Death」引致全滅。若召喚獸或Yuna有Over Drive的話，大可用來削HP之用。



打倒了Yunaleska，代表究極召喚將會消失，即是失去了希望。Tidus說會找出其他方法，她回應是沒可能的，即使找到了方法，打倒了Sin，永生的艾科=頌，會創造新的Sin。原諒我Zeion，失去了希望之光，令史彼拉墜入悲傷的螺旋。說完她便消失了，留下了艾科=頌是什麼這個問題。的確她沒留下什麼便死了，沒有了究極召喚，打倒Sin後它還會復活，但是「怎樣打」？倒沒有提及過…

艾科圓頂→飛空艇



見此地不宜久留，取了寶箱（往前方的樓梯行一次便會出現）的「日輪之印」之後，眾人離開了。到了大房間，發現連幻光蟲也消失了。眾人走了，只留下Tidus及Auron，Auron有話要說，始終都要說出來，就是Tidus也估到的事：Auron也是死人。嚇了一跳吧？其實早已注意到了，尤其被Yunaleska擊倒的時候。Blaska因為與Sin戰鬥失去了生命，感到接受不了，為了替他們討個公道，於是再來這裡…算是報應吧。留著一條老命，越過了格家積圖，在到達別比爾之前筋疲力盡了，那時候遇上了Kimahri。將Yuna交給他之後，死了，更到過異界一趟。



勉強總算保住了這個樣子及身體，跟著乘著Sin的力量到了Tidus的薩那卡特。自此便一直看著Tidus成長，Tidus問他為何要這樣，他說這不能單用說話說明，自己看看吧，是他的記憶。Auron走前幾步，然後把記憶放出來，Jekt本是要求Auron的，但是不肯說。Auron強要他說出來，Jekt見此唯有說了，他把兒子交託給Auron，因為這個孩子是個喊包，而且沒有人照顧他，唯有拜託Auron了。但是怎樣去你們的薩那卡特？哈哈，竟然難倒你了，你說過什麼「無限的可能性」可能有辦法啊。唔…那儘管試試吧！我答應你，你的兒子由我守護，即使死了也要守護。對不起，Auron，想不到你這個硬漢，會不討厭當這些事。

看過了Auron的記憶，便到外面去，天亮了，Sin就在他們的眼前。Tidus心想沒有了究極召喚，還是要找辦法對付，著老頭子等多一會，Sin看了看Tidus，然後轉身離開了。此時飛空艇與Sin刷身而過，到了眾人的上空。



上到飛空艇，Cid還是沒大家的法子，但是誰也未想到對付Sin的方法。Auron留下一句：要找到方法也不是難事，之後便離開艦橋了。Yuna看了看Auron後，便進入艦橋，來到Cid的面前向他鞠躬，當她抬起頭時，Cid卻背著她，誰會想到Cid再遇這個外甥，竟然感動得想哭？Yuna向這個長輩敬禮後，與Kimahri離開了艦橋。

Tidus到了甲板前，看見了Yuna與Kimahri。Yuna怎也想不到對付Sin的方法，除了艾科教的究極召喚外，她什麼都不懂。Kimahri卻想到答案在教條之外，牠想找Maika老師問清楚，於是決定向聖別比爾進發。回到艦橋，Rikku想到利用祈禱者之歌，令Sin平靜下來，那時候攻擊勝算會較大，雖然不知道效果，但也值得一試。基本上此時可利用飛空艇到達所有地方，但是不能進入寺院。

店價目表（RIN）

名稱	價格
Variable Sword	75750
Adapt Staff	75750
Multi Talent	75750
Freehand Mog	75750
Grow Lance	37875
不知火	37875
Flexibe Arm	75750
Tetra Shield	15750
四大的指輪	15750
Multi Guard	15750
Tetra Ring	15750
四大的小手	15750
四大的腕輪	15750
Tetra Armor	15750
Potion	50
Hi Potion	500
歐巴特回復藥	1000
聖水	300
鳳凰之尾	100
萬能藥	1500
消毒藥	50
目藥	50
山鼻草	50
金針	50
力的記憶	100
魔法的記憶	100
素早的記憶	100
Ability的記憶	100
手榴彈	300

再訪別比爾



到了別比爾，僧兵自然地舉槍指著眾人，看來還是打一場吧。此時一把聲音叫停眾人，是Syrinda，她竟然成了監督官，還說Yuna等人反叛艾科是歐巴特族的詭計（…）。Rikku聽到當然氣了，Syrinda解釋是Maika老師所下的說話，並著兩名僧兵讓開。Rikku自然追問下去，Syrinda自己也不太清楚發生了什麼事，因為寺院非常混亂，她自己也是剛被叫來作鬥衛監督一職的。其他僧侶都變得不負責任，令寺院管理非常混亂，但她還問堅找下去，Tidus問她可否跟Maika老師會面，她說應該可以吧，便跑去找Maika老師了，並著大家到裁判之間等候。

Rikku還是得不到答案，Auron叫她不用想了，相信這是Maika老師替Yuna脫罪而放出來的消息。



Maika老師一見到眾人，便著眾人快去見Yunaleska，取得究極召喚。他聽到Yuna說眾人擊倒了Yunleska，嚇了一跳，雖然召喚士及護衛不用再犧牲了，但是這1000年來的大道理就此完蛋了。他罵眾人竟然把打倒Sin的唯一方法破壞了，Tidus說尋找著新的方法，Maika老師說沒有其他方法了。Auron諷刺他是否想逃到異界算了，Maika老師說史彼拉失去了拯救，只會踏上毀滅的路，只要艾科=頌在，只會墜入死的螺旋，他不想看見史彼拉完蛋。眾人聽到艾科=頌，當然追問下去。據Maika老師所說，艾科=頌是魔導者，會把死者靈魂收集，建成自己的鎧甲，這鎧甲就是Sin了，Sin是守護艾科=頌的鎧甲，當被破壞時，裡面的究極召喚會把眾人消滅！沒有人能夠打倒的！

說完Maika老師真的逃到異界去了，氣炸了Wakka。此時Syrinda跑來，問老師在不在，Auron回答還未來，當然是騙她的了，可憐的Syrinda被騙了，於是再去找。此時那細小的祈禱者出現於Yuna而前，希望她來見面，於是眾人往祈禱者房間一趟。只有Yuna與Tidus去見祂，原來是關於打倒Sin的方法，順序答第一個及第二個答案便成，Sin作為艾科=頌的鎧甲，艾科=頌本身是Sin復活的關鍵，打倒艾科=咒便萬事皆休了。祈禱者說艾科=頌也是召喚士，然而是唯一這千年來持續召喚著，為了永遠的夢而召喚著。



究極召喚雖然能打倒Sin，但是艾科=頌會附身於究極召喚獸，令牠變成新的Sin，這樣艾科=頌便可繼續召喚了。而艾科=頌就是藏身於Sin之內，祈禱者希望Yuna與艾科=頌戰鬥時，能夠召喚祂們出來，因為單靠劍與魔法不能打倒艾科=頌。當艾科=頌被打倒後，祈禱者也不會再做夢，而夢本身也會結束，Tidus知道自己會消失，但是這個千年的夢，要維持也不是容易，他只好說：辛苦了。



Yuna當然一頭霧水了，問那是什麼事，Tidus轉了話題，著Yuna露出笑面。她還是追問下去，Tidus只好說謊了，但他這種直腸直肚的傢伙，說謊的話不被看穿才怪。（笑）Syrinda還是找不到Maika老師，Tidus只好叫她算了。此時Rikku想起歌曲的事，於是要求Syrinda告知各地，當在空中飛的船唱起祈禱者之歌時，所有人也跟著唱。雖然Syrinda不太明白，但是知道會幫助打倒Sin，當然義不容辭了。



這時之後連各地寺院都可進入，大可把大部分隱藏要素找出來，肯定對往後的戰鬥有幫助。（詳情請參考Vol.17）

初戰Sin



別比爾之後，飛空艇的目的地多了「Sin」一項，決戰的時候來臨了。雖然Tidus說得簡單，跑進去Sin裡面打倒艾科=頌，但是正常的情況下往後都不是易走的路。Rikku幫忙導向，她著老頭子幹那件事，Cid在機器上按了幾下，祈禱者的歌響起了。Wakka與Lulu希望計劃順利，此時Rikku的大哥站起來大叫：Sin！Sin就在飛空艇的前面，眾人亦準備了戰鬥，Cid問想幹什麼，Tidus說由Sin身上的洞口進去便成了，笑得Cid翻了肚皮，Rikku大哥跟Cid決定用那傢伙。將Sin炸開一個洞飛進去總是方便點吧！「小心點」就不說了，自己打醒精神吧！Cid總是如此的。Rikku大哥幾經辛苦，總算說了句史彼拉語：Rikku就…拜託了。

Yunaleska一戰後若果沒有補給的話，現在最好補給一下，因為以後是三場連續的戰鬥。到了甲板，聽到到處都是祈禱者之歌，大家都期待打倒Sin。突然Tidus拿出Yuna的記錄球，問她還要不要，嚇得她不知所措，跟著他把球拋出去，這樣大家都不用尷尬吧。此時發生激烈的震動，是Sin的力量！牠額前出現了一個巨大的重力光球，光球越來越大，連太空中的衛星也吸引過來。跟著那光球分為多份，穿過了天地海洋。

震動停了，平靜得過分…Rikku起來一看，天地被光球挖出一條隧道，同時海洋開始合攏，地面爆炸出火光！這就是Sin的可怕力量！Tidus醒來，看見Sin在眼前，吐了一句：可惡的老頭子！Cid發現其手臂上有發光的地方，相信有古怪，此時Sin突然從側面靠近這來！Cid叫眾人回避，但是已來不及了！



Boss Data 1

Sin的左手/右手

HP：各65000

核心的位置本身會發出扣全體3/4HP的重力光球，另外手臂本身也會全體物理攻擊。而使用重力光球之前，除了會有顯示核心開始發光外，也會使用解除所有補助魔法的「Reset Aura」，兩者都是先兆。弱點是防御系「Break技」。

Boss戰法

正攻法與對守護龍時相似，利用Tidus及Rikku的「Trigger Command」移動飛空艇，移近時由Tidus、Auron等攻擊。發光時通知Cid拉遠，由Wakka及Lulu攻擊，光球後再移近攻擊。

快攻法雖然快不到那裡，但傷害相對較易控制，首先令Auron加速，然後使用「Armor Break」及「Mental Break」減少Sin的物理及魔法防御，再利用「Trigger Command」拉開，由Wakka及Lulu兩人攻擊，其他人負責回復。此時會沒有了「Reset Aura」及重力光球，只有全體物理攻擊，利用「歐巴特回復藥」及「Hi Potion」便夠，不過這方法不能使用「Over Drive技」。





打完了左手，Cid使用飛空艇的主砲轟擊Sin，那左手應聲斷掉。他立刻乘勝追擊，飛到Sin的右邊攻擊右手。

打完了右手，Cid再來一砲，Sin連右手也失去了。Cid正想再來一砲時，兒子卻說完了，原來主砲射了兩砲後壞了！1000年前留下的東西還是會五勞七傷的（笑）。Cid叫眾人回去重新準備，但Tidus決定乘勝追擊，這是Blitz Ball的鐵則！Lulu留下了一句：有你在真的不會悶呢。便打頭陣跳了下去，Tidus當然追上去囉。

Boss Data 2

Sin

HP：36000

基本上與左右手的那個核心一樣，會使用重力光球及「Reset Aura」，不過沒有了次序使用的。HP少於一半後，每受到攻擊，都會以最低的其中一種四屬性魔法反擊。

Sin的鱗片：古奈爾

HP：20000

與之前遇上的「Sin的鱗片：古奴」剛好相反，當HP少於一半時，會縮回硬殼之內。「呼氣」的攻擊帶有狀態異常，弱點同樣是炎屬性，另外Sin會對牠使用回復魔法。

Boss戰法

由於「Sin的鱗片」會擋去所有向Sin放的魔法，加上當時只有Wakka能夠攻擊Sin，先擊倒「Sin的鱗片」是必須的行動，利用Lulu的魔法攻擊，加上Auron的「Mental Break」，基本上5、6發最強的炎魔法便可打倒牠。Sin方面，基本上重力光球是殺不死的，最麻煩是HP一半以下時的魔法反擊，所以回復還是必須的。由Rikku使用「歐巴特回復藥」最有效。





破壞了Sin的三個核心，Sin不支倒下來，向著別比爾墜下，在大橋前撞到地面。但是看來還未死掉，再來只是時間問題。始終還未打倒裡面的艾科=頌，還未算打敗Sin。Cid決定趁此時修理主砲，Yuna也離開了艦橋。Tidus追上去，在甲板看到她。她感到Jekt很痛苦，Tidus相信很快便完結了，加上祈禱者的幫忙。Yuna很在意當時祈禱者的話，一直以來是共同作戰的，現在卻是祂們「協助」自己。而且Yuna想到，艾科=頌附身於召喚獸令Sin復活，而當自己召喚的時候，相信艾科=頌會附近上去，即是變成了小的Sin？Tidus相信可以打倒，直到艾科=頌再無藏身之所，但是Yuna不想這事會發生。



而且祂們都倦了，就讓祂們休息吧，Tidus說。Yuna問起祈禱者的夢是什麼回事，那艾科=頌召喚什麼？是祈禱者的夢，Tidus回答。你…應該不會消失吧，Yuna實在捨不得喜歡的人離開。此時Rikku叫二人，原來Sin再活動了！失去了雙手，換來了四隻翅膀，牠飛起，靠兩腳站在別比爾的最高點。回到艦橋，Auron說Jekt在等待，Cid問他們有什麼可做，Tidus認為沒有了，直接駛到Sin的前面吧！他看了看同伴們，大家都準備了再戰Sin，Rikku的大哥也準備好了。Tidus說由甲板跳去，Lulu問他，那你們倆會一起去吧，令他感到難為情。到了甲板，Sin也有反應飛起了，向著飛空艇衝過來！

Boss Data

Sin

HP：140000

頭三次行動是移近飛空艇及貯Over Drive，而大部分行動時間是不會攻擊，只會間中貯Over Drive。主要是靠反擊，而反擊除了物理傷害，還附有狀態異常（最常是石化及僵屍化）。而Over Drive計滿後，三次行動後會發動，是必死的攻擊。弱點仍是防御系「Break技」。

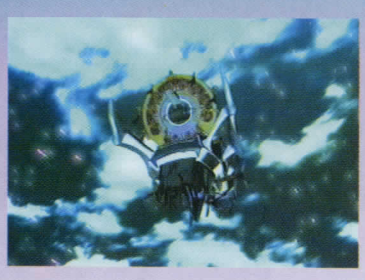
Boss戰法

是考玩者能否在時限（Sin使出Over Drive前）內將其擊倒。由於牠頭三次行動都是遠距離，出戰時最好有Wakka及Lulu在隊作出攻擊，另外全體加速是必需的。Tidus作了加速而Sin未到時，便換入Rikku使用「徹甲手榴彈」達到「Armor Break」的效果，跟著換回Tidus準備加速。當Sin到達近距離時，便將Wakka或Lulu換入Auron使用「Mental Break」，由於要爭取時間，Tidus完成Auron的加速後便換入Wakka或Lulu，與Auron三人不斷攻擊，直到任個一人HP餘下500以下時便換入Tidus接手。除非中了影響戰鬥的狀態異常，否則不應作任何回復工作。





Sin體內・悲傷的海



在千鈞一髮之際擊倒了Sin，此時牠身前出現了巨大的光芒，這股光芒化成了隧道，於是眾人利用飛空艇進入Sin的體內。Sin體內竟然是另一個世界，正當大家感到驚奇時，突然出現一道駭人的光芒，是Seymour！他還未死？

到了悲傷的海，基本上是一條路，分岔往後也會相遇的，只要留意地圖，走向畫面較黑的位置，不難找到路前進，然而敵人實力不弱，若不能應付的話，還是到外面升升S.LV，增加能力較好。

到了盡頭有Save Point，記錄之後便上樓梯，見到了預料會見到的Seymour。原來Sin接收了他進來，讓他與不滅的Sin永遠共存，由於Sin內部是獨立存在及支配的，可說是沒有了時間的限制。Seymour認為眾人打倒了Yunaleska的同時，永遠失去了究極召喚，即是說沒有人能阻止Sin了。Tidus很有信心能夠阻止，既然如此，Seymour唯有守護Sin了。應該感謝我吧，我守護著你的父親啊，Seymour化成了異體，這已是第三次跟他戰鬥了。





Boss Data

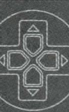
Boss Data
Seymour：最終異體
HP：80000
徹底的成為了魔法系敵人，物理攻擊的效果很低。而攻擊是四次「Ga」級四屬性魔法，運用那一個屬性是視乎幻光天極指向他的屬性。餘下2/3HP時，會運用「Dispell」解除補助魔法，再以最強的魔法「Ultima」攻擊，弱點是相反的屬性，另外「Mental Break」有效。

Boss戰法

Seymour的速度高，應付的方法只有裝備「絕對先攻」的武器，可利用「Return Sphere」改造出來。達到「先攻」後，先加速，再由Yuna運用「Ba」系擋著同屬性的魔法，Lulu以相反屬性的魔法攻擊。第四下魔法打中之後，便由即時行動的角色（多是Tidus，Yuna要準備「Ba」）以「Hi Potion」回復。受到一定傷之後，便會使出「Dispell」解除魔法，再以「Ultima」攻擊。由於「Ultima」可達4000以上的傷害，最好是「Dispell」後Yuna在最後行動時發動召喚獸，然後由召喚獸擋了那攻擊。記著「Ultima」後，要立刻收回召喚獸，以便有時間準備「Ba」魔法（每次Ultima後便會換屬性）。沒有攻擊幻光天極的話，其屬性會是炎→冰→水→雷的次序，弱點便是相反的屬性。若中途換入Auron作「Mental Break」，Lulu的魔法效果便會增加，更快擊倒Seymour。另外Yuna空著的話，可以用「Shell」增加魔法防御。



要敗的始終會敗，Seymour再三敗下來。在Wakka提醒之下，Yuna舞動魔法杖，開始了「送往異界」的儀式。令我消失的人，果然是你…我雖然消失了…史彼拉的悲傷還是不會消失的。這句話成了Seymour的遺言，餘下來就是要令Sin消失了。



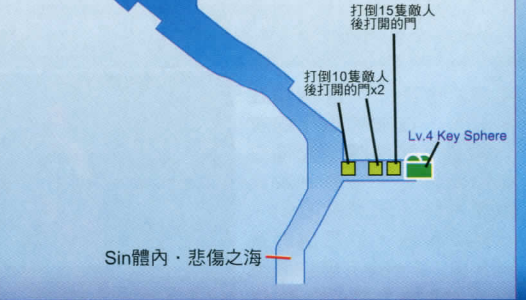
Sin體內・已死的夢之都→死者之塔

打倒了Seymour，餘下的就只有Sin的正身：由Jekt化成的Blaska究極召喚，還有一切的元兇艾科=頌。過了悲傷的海便是「已死的夢之都」，入口的右邊有一個有「封之印」的牆壁，只要擊倒35隻這裡出現的怪獸，便可以打開這裡三度封印的門，裡面有「Lv4 Sphere」的寶箱。另外散布了6個寶箱，都是一些有用而強力的寶物。到了Save point，往裡面走的時候，突然一支巨柱從天而降，那就是「死者之塔」，只要一進入便是一條不歸路，所以先準備好武器、防具及道具才進去。死者之塔的目的只有一個，就是找出十個隨意出現及消失的光球，每一個都包含武器、防具或者Sphere。而那些冰柱都是怪物，碰到的話便會進入戰鬥，為了保持戰力，還是走為上著。當集齊10個光球之後，眾人被送到一個像是薩那卡特的地方。那個男子，正正出現在大家的眼前。



10個光球的寶物
All Returner
技Sphere
不動的太刀
魔導士之杖
白魔法Sphere
Knight Lancer
Cait Sith & Necro
Infinity
Frunting
Parameter Sphere





Sin的體內・夢的終結



Auron及Tidus站在最前，對著背向眾人的Jekt。Jekt開口便罵Auron這麼遲來，Auron只好道歉。Jekt轉身，向十年不見的兒子打招呼。一看之後，他只說：長得這麼高了，還是皮包骨這麼瘦，沒有好好吃飯的嗎？吓？不夠強壯呢。還是你強壯一點，Tidus回應。哈哈哈，怎樣也好，我已經成為了Sin呢。Tidus說，我就笑不出來了。Jekt聽後只能苦笑，那麼，還有，什麼，那個…他仍是不太會說話。準備好了吧，Jekt鬆一鬆拳頭道。老頭子，Tidus說…蠢材。哈哈哈哈，這也算是不錯呢，要怎樣做，你應該知道吧。Jekt明白兒子來到的意思。唔！Tidus應道。那麼，不能夠再靜靜的聽好聽的歌曲囉。再過一會之後，我就會由心底成為了Sin，還趕得及來救我吧。最初的時候，我確是有點害怕。不過，我是不會手下留情的啊！對不起。

Tidus忍不住了，夠了，算了吧！不用再說這麼多了！是吧。Jekt知道是時候了，轉身行遠了，跟著停下來回身，那就放馬過來吧！Jekt交叉雙手，發出了強光，大家都嚇一跳。那強光集中於Jekt的胸口，他開始向後退。Yuna回頭一看，見到Tidus追上去，想拉住Jekt，但是還差一點點…Tidus知道救不了老頭子，心痛欲哭。此時地台發生了震動，周圍都光亮起來。突然一股怒吼聲，伴隨著一隻巨手出現於Tidus眼前！Jekt化成了巨大的究極召喚獸。Tidus揮劍指著父親說，很快就會完結的了，儘管來吧！







Boss Data

Blaska的究極召喚（第一形態）
HP：60000
本身攻擊力很高，有2000以上的傷害，還有可引致石化的「Jekt Beam」。其Over Drive技「Jekt Finger」可達5000以上傷害的單體攻擊，但Tidus可以利用「Trigger Command」，令其Over Drive計reset，有兩次的機會。弱點是「Break技」。

Blaska的究極召喚（第二形態）
HP：120000
基本上與第一形態差不多，多了揮劍攻擊，可全體受到3000以上的傷害，處理不善的話，隨時會有全滅的危險。另外之前都用了兩次說話的話，現在便沒有多說話來截住「Jekt Finger」。另外當HP餘下1/3時，Over Drive有機會變成「真・Jekt Shoot」，屬全體攻擊。

頌=浮屠x2
HP：5000
其「Power Wave」會增加究極召喚的Over Drive計，以及每次合共3000HP的回復與解除狀態異常，另外會獨立攻擊，可帶來物理傷害外，還會中毒、暗闇及沉默的狀態。停止一刻受到的傷害總和，會成了重新運作時的HP上限。

Boss戰法



真正的最後首領，基本上是以達到9999或以上的傷害為重點。Yuna及Lulu少不了「Flea」、「Holy」或以上的魔法（即Ultima），還有「連續魔法」及減少MP消費的武器。另外「絕對先攻」也是必備的，以便一開始便可把兩個「頌=浮屠」打停，拖延Over Drive計增加。另外它們會中「Slow」，也可一定程度拖延。只要利用「Break技」減低其攻擊及防御力，每次攻擊達到5000以上並不難。「頌=浮屠」只要能夠維持一定量的傷害，不用害怕其HP增加。由於「Jekt Finger」是單發攻擊，準備了回復道具的話，吃了一記也無妨，把說話留在他使用「真・Jekt Shoot」時使出吧。



究極召喚敗了，巨劍插在地台上，在喘著氣。隨著一團光飛離身體，究極召喚也倒下了，發生一次大爆炸。打回原形的Jekt，站在巨劍前，但是也力竭倒下來。Tidus上前抱著老頭子，他還有意識，對著兒子說：哭吧，快些哭吧，絕對會哭吧，來，哭吧。對於老頭子來說，這個小子永遠是個喊包。Tidus強忍著淚水說：很討厭啊。Tidus放下了老頭子，Jekt說，哈哈，還很早呢。相信全部都完結了吧，Tidus道。Jekt坐起身子，說：還不明白嗎？不愧是我Jekt大人的孩子啊。我倒是第一次想到，身為你的兒子是件好事呢，Tidus回應。

Yuna走近來，Jekt即時站起來說，不行！小Yuna！沒時間了！此時一團光在眾人附近飛舞著，Tidua揮手趕走它。Jekt運起最後一個氣，小Yuna，你知道的，快把召喚獸…此時祈禱者出現於二人背後，說：快把我們…Jekt與祈禱者：召喚出來！說完Jekt便倒下來，往異界去了。Yuna看見Jekt消失了，只能回答一句，是！此時那團光衝到那巨劍柄上，發出了刺眼的光芒！眾人此時身處於那巨劍上，Yuna聽到Tidus的話，知道自己要做的事，便是叫出召喚獸，把艾科=頌困於當中！



這一段戰鬥由Yuna叫出召喚獸開始，艾科=頌將會附身那召喚獸控制牠。只要把手上所有召喚獸到打倒，艾科=頌便會現出真身。基本上召喚獸的能力是Yuna使用時的150%，加上有兩台頌=浮屠繼續究極召喚時的工作，若果對究極召喚陷入苦戰的話，這一段也算頗辛苦。幸好所有人都有復活魔法護身，要Game Over倒是個難事。最簡單是叫出召喚獸後，以「連續魔法」放出最強的魔法攻擊，除了三姊妹外大部分召喚獸都可擊倒。或者利用Baharmut，Anima的Over Drive技攻擊。那5個位數字的傷害強如三姊妹也會稱臣。

艾科=頌失去了可附身的對象，現出了真身。Tidus告訴大家，這是一起作戰的最後一戰了，只要打倒艾科=頌，他也會消失掉。大家都不敢相信，尤其是Yuna，她最不想見到的事可能成真。要向大家說再見了！Tidus說，雖然自把自為有些不好，但這就是我的故事了！





Boss Data

艾科=頌
HP：99999
雖然HP不是十分多，但每受到攻擊，便會使用魔法回復HP9999。HP少於一半時，會使用最大的重力魔法。弱點很多，毒、僵屍化、重力魔法、死之宣告都有效。

Boss戰法

正攻法是利用反射魔法，把祂的回復魔法反彈出來，跟著專注攻擊便可以了。若反射魔法失敗的話，便利用「連續魔法」令傷害超過9999便成。

快攻法是利用「Zombie Attack」令祂僵屍化，然後讓祂死於自己的回復魔法，或者使用復活魔法令祂即死。利用死之宣告看祂等死也可。（笑）





Ending

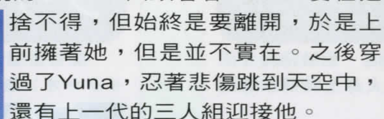


艾科=頌被擊倒了，其靈魂飄出了身體，兩具頌=浮屠將其身體封印，然後浮屠與身體一起粉碎了。



集合於比西特的眾人，得知Sin被打倒後，都顯得十分高興。然而失去了艾科=頌，祈禱者的夢也完結了，召喚獸也成了一具具沒有生命的石像。眾人仍在Sin的體內，Yuna正進行「送往異界」的儀式，途中嚇了她一跳，因為她看見Auron的身體開始消失。Auron著她繼續，但是…Yuna猶疑起來。他說這樣已經夠了，跟著向前走，拍了拍Kimahri，這次真的把Yuna給牠守護了。他看著眾人依依不捨的神情，到了Tidus那裡。他留下了一句：總算等了十年了。跟著走到眾人的前面，說：這就是你們的時代。留下了這句話，往異界去了。





到了外面，Yuna仍然進行儀式，所有的召喚獸，與及Sin，隨著Yuna的舞步，化成了幻光，往異界去了。格家積圖山上的祈禱者群，完成了自己的使命，成了堅硬的岩石，支持著那個夢的光柱也消失了，裡面有著Tidus與其他「活在」薩那卡特的人。此時，Tidus知道自己要消失了，Yuna猛搖頭，不想他離開。「不能帶你去遊覽薩那卡特了，對不起。」Tidus說著，開始向甲板的前方走，「再見！」「還有機會再見嗎？喂～」Rikku問。Yuna走上前想抱他，但是Tidus已失去了實體，Yuna穿過了他跌在地上。一束束的幻光，從Tidus身上飄走。他強忍著悲傷，開始嗚咽起來。Yuna重新站起來，一句「多謝你」，是對Tidus說的。Tidus回頭看著Yuna，實在是捨不得，但始終是要離開，於是上前擁著她，但是並不實在。之後穿過了Yuna，忍著悲傷跳到天空中，還有上一代的三人組迎接他。





一個望見海的地方，Yuna不斷的吹著口哨，Lulu走近說：是時候了，Yuna。她看著海，期待著一些事發生…但是什麼都沒發生，Yuna於是轉身離開。

路加的Blitz Ball球場，充滿了熱烈的呼聲，Yuna站在貴賓席，開始了演說：有很多…有數之不盡的人犧牲了。雖然不知道是為什麼而悲嘆，但的確有很多悲嘆聲。能夠改變的，就是Sin已不存在了。也不會再復活的了。由此開始…由此開始就是屬於我們的時代了。雖然充滿了不安，但是也有很多時間，應該沒有問題的。大家同心合力，一起走下去吧。



全場引起了一陣又一陣的掌聲，Sin不再存在，即是說不用再驚惶度日了。Yuna的聲音再響起：我有一個願望，就是回憶起那些已不再存在的人。

漆黑的海洋裡，看見抱作一團的Tidus，他伸展了身子，向著光明的海面游去…



End



召喚獸秘密完全解明

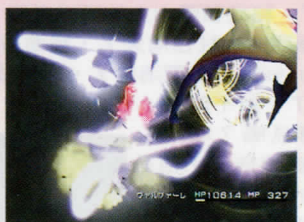
筆者曾聽過有人說今集《FFX》的召喚獸無用，牠們的攻擊力不高，HP又少，不堪敵人怪物圍攻云云。的而且確，如果玩者只是正常地進行遊戲，沒有刻意「儲LEVEL」的話，召喚獸是會顯得有點實力不足，而且不使用牠們對遊戲也沒有大影響。只不過大家會不會忽略了召喚獸某些方面之長處呢？其實召喚獸如果養育得宜，牠們的實力絕對不遜於TIDUS他們，是YUNA旅途上的好幫手。

《FFX》出現的召喚獸

ヴァルファーレ（無屬性）

飛行型的召喚獸，因此不會受地震等攻擊所傷。牠的行動敏捷，特殊攻擊「ソニックウィング」更可以令敵人的行動次序推後，間接增加自己的行動次數！





イフリート（火屬性）

擁有火屬性的召喚獸。攻擊力比ヴァルファーレ強，但敏捷度卻相當低。特殊攻擊「メテオストライク」是無屬性攻擊，但在使用後會拖慢自己下一次的行動，因此應在最後一擊時使用。





イクシオン（雷屬性）

擁有雷屬性的召喚獸。攻擊力和イフリート相若，但敏捷度比前者更低。其特殊攻擊「エアロスパーク」有解除敵人身上特殊狀態的效果，實用性十分高。





シヴァ（冰屬性）

擁有雷屬性的召喚獸。敏捷度、回避率和魔力都比イフリート和イクシオン為佳，但防禦力和HP都十分低。





バハムート（無屬性）

《FF》傳統上最強之召喚獸。在首次登場時其無屬性特殊攻擊「インパルス」已可以攻擊全體敵人達2000點以上，絕技「メガフレア」在故事後期幾乎一定可以打出9999攻擊力。





アニマ（無屬性）

SEYMOUR使用過的召喚獸。特殊攻擊「ペイン」本身有即死的效果，對付嘍囉時非常有效。OVERDRIVE「カオティック・D」是一招「亂舞技」，能對全體敵人作出必殺一擊。







ようじんぼう（無屬性）

玩者如要他攻擊便一定要先付錢（1元已經足夠），但他會作出何種攻擊（「ダイゴロウ」、「小柄」、「月劣差」）是RANDOM決定的。至於他的最強絕技「斬魔刀」的使出條件仍然未明。





メーガス三姊妹（無屬性）

這三姊妹玩者是無法直接控制的，頂多只能下些概括的指示。不過由於她們是當三人計算，攻擊力自然是其他召喚獸的三倍，而且三人中最年少的妹妹ラグ有一招可怕的特殊攻擊「リトルナーレ」，可以連續攻擊十二次！在最強的狀態下，可以擊出99999 X 12 = 1199988點的傷害！





召喚獸最強育成法

召喚獸LEVEL UP之方法

1. 戰鬥次數

召喚獸的實力，是會根據玩者戰鬥的總次數而增加的。戰鬥的總次數是由遊戲開始一刻計起，戰鬥次數每滿30次，召喚獸們的LEVEL便會提昇一級，這時牠們所有能力值都會增加。不過這個LEVEL到達20時（戰鬥回數570次）便會「到頂」，不再提昇，但相信這時牠們的攻擊已可以做到9999點傷害了！

參考資料

ヴァルファーレ能力和戰鬥次數的關係

戰鬥回數	HP/MP	攻擊力	敏捷度	物理防禦	運	魔力	回避	魔法防禦	命中
0	725/24	18	10	23	17	21	19	23	11
30	785/27	19	10	25	17	24	20	26	11
60	885/29	20	12	28	17	27	21	27	12
90	955/30	21	12	29	17	27	21	30	12
120	1003/31	22	12	30	17	30	21	33	12
150	1127/35	24	15	33	17	31	24	37	13
180	1169/36	25	15	34	17	34	24	41	13
210	1229/39	27	18	36	17	38	25	41	14
240	1341/43	28	19	39	17	42	27	42	15
270	1465/46	30	21	44	17	42	28	46	15
300	1525/49	32	22	46	17	46	30	46	16
330	1573/50	33	24	47	17	47	30	51	16
360	1685/53	35	25	50	17	51	31	55	17
390	1785/55	36	27	52	17	51	33	55	17
420	1845/58	38	28	54	17	55	34	60	18
450	1917/60	39	30	58	17	55	36	60	18
480	2005/63	40	31	60	17	59	37	60	19
510	2053/64	42	31	61	17	59	39	65	19
540	2177/69	44	34	64	17	64	39	65	20
570	2225/71	45	34	66	17	64	42	69	20

2. YUNA的S.LEVEL

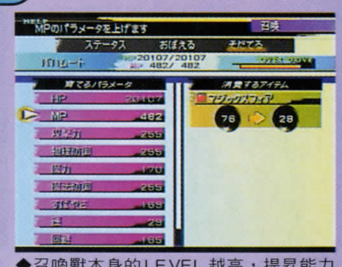
召喚獸的能力值，和YUNA本身的總S.LEVEL（即在SPHERE盤上總共開啟了多少格）是有關的，YUNA的總S.LEVEL越高，她的召喚獸也會越強。而這個召喚獸能力值的修正，效果比起根據戰鬥回數的能力值修正更為明顯，而且其增加的速度也比較快。



◆ YUNA的S.LEVEL增加了一級後，召喚獸的能力同時也立即增加

3. 使用「養育」指令

YUNA在ナギ平原和ベルゲミーネ進行過召喚獸戰鬥後，不論輸贏都可以得到重要寶物「召喚獸之心」。取得它後，玩者便可以利用召喚MENU中的指令「養育」（そだてる），配合適當的SPHERE來直接增加召喚獸的能力。聽起來好像很簡單，但由於「養育」所需的SPHERE數甚多，而且增加的能力值也有限，因此並不是太過有效的方法。



◆召喚獸本身的LEVEL越高，提昇能力時所需的SPHERE也越多



召喚獸攻擊力之界限突破

ヴァルファーレ、イフリート、イクシオン、シヴァ和ようじんぼう這五隻召喚獸，在正常情況下最多只能擊出9999點傷害，到了遊戲後期，或者是在怪物訓練所作戰時便顯得力有不逮了，不過這其實是有辦法解決的。原來只要玩者取得這五隻召喚獸所屬的七曜武器，並用七曜之印將它們的封印解除後，牠們便可以擊出最高99999點傷害了！



◆召喚獸也可以有99999攻擊力！！

召喚獸	對應之七曜武器
ヴァルファーレ	ニルヴァーナ
イフリート	ワールドチャンピオン
イクシオン	ロンギヌス
シヴァ	ナイトオブタマネギ
ようじんぼう	正宗

4. 使用「學習」指令

YUNA在幻光河・南岸的路上和ベルゲミーネ進行過召喚獸戰鬥後，不論輸贏都可以得到道具「召喚士之心」。取得之後玩者便可以利用「學習」（おぼえる）指令來讓召喚獸學會新的技能了。不過留意「學習」是需要消耗道具的，而且不少還是非常稀有的！為了加強召喚獸的戰鬥力，玩者可能要在世界各地收集它們。

召喚獸學習技能表

技能名	所需道具
ブラインアタック	スモークボム6個
サイレスアタック	サイレスマイン3個
スリプルアタック	スリープパウダー3個
ブラインバスター	スモークボム12個
サイレスバスター	サイレスマイン10個
スリプルバスター	スリープパウダー10個
ディレイアタック	銀之砂時計20個
ディレイバスター	金之砂時計30個
ゾンビアタック	聖水99個
ペナルティ3	技スフィア4個
パワーブレイク	體力之泉8個
マジックブレイク	魔力之泉4個
アーマーブレイク	LV2キースフィア2個
メンタルブレイク	破魔のトゲ4個
祈る	いやしの水5個
はげます	パワースフィア5個
ねらう	スピードスフィア5個
集中	マジックスフィア10個
見切り	スピードスフィア10個
幸運	ラッキースフィア2個
不幸	ラッキースフィア2個
龍劍	生命之泉20個
連續魔法	スリースターズ5個
ケアル	ハイポーション99個
ケアルラ	エクスポーション30個
ケアルガ	メガポーション50個
バファイ	ボムのかけら2個
バサンダ	電氣玉2個
バウォタ	魚之ウロコ2個
バコルド	南極之風2個
ライブラ	アビリティスフィア10個
レイズ	エリクサー8個
アレイズ	ラストエリクサー1個
ヘイスト	チョコボの尾10個
ヘイスガ	チョコボの羽16個
スロウ	銀之砂時計4個
スロウガ	金之砂時計8個
シェル	月之カーテン3個
プロテス	光之カーテン3個
リフレク	星之カーテン3個
デスペル	清めの鹽3個
リジェネ	回復之泉60個
ホーリー	聖なる魔石60個
ファイア	ボムのかけら1個
サンダー	電氣玉1個
ウォータ	魚之ウロコ1個
ブリザド	南極之風1個
ファイラ	ボムの魂2個
サンダラ	落雷玉2個
ウォタラ	龍之ウロコ2個
ブリザラ	北極之風2個
ファイガ	炎之魔石4個
サンダガ	雷之魔石4個
ウォタガ	水之魔石4個
ブリザガ	冰之魔石4個
バイオ	毒之牙8個
グラビデ	黑之魔石8個
デス	異界之影30個
ドレイン	體力之泉60個
アスピル	魔力之泉10個
フレア	光之魔石60個
アルテマ	至高之魔石99個

最適合召喚獸學習的技能

ケアルガ



◆魔法是召喚獸回復HP的唯一手段

プロテス、シェル



◆召喚獸的HP並不是太高，有防禦系魔法協助，可增加持久力

メンタルブレイク



◆破壞敵人的魔法防禦，能間接增加魔法和OVERDRIVE的攻擊力

連續魔法



◆相信不用筆者多說，二連魔法＝兩倍攻擊力，非常有效



所需道具如何取得？

大家可以看到，要學會上級的技能，所需的道具都是些非常稀有的東西。到底在那裡才可以取得？基本上玩者有三個方法：

1. 由怪物處偷取
2. 在「賄賂」(わいろ)怪物時取得
3. 怪物訓練場中地域或種族制霸時得到的獎品

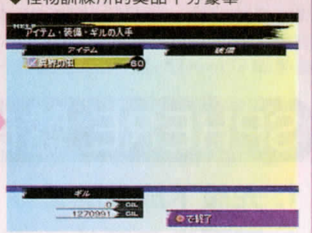


◆偷取永遠是最方便的方法



◆怪物訓練所的獎品十分豪華





◆賄賂雖然花錢，但到了最後玩者也不能不用

許多低至中級技能所需的道具，都能用「偷取」輕易取得(只要你知道在那種敵人處偷)，不過這會非常之花時間；用賄賂來取得道具也是個非常確實的方法，只不過玩者不是擁有無限的金錢，而且在遊戲後期賄賂怪物的金額絕對是天文數字(所需金額為怪物MAX HP X 20)；在怪物訓練場取得是最實際的方法，而且許多時可以一次過取得99件相同的道具！大家努力地捉怪物吧！

部份難到手的道具之取得方法：

道具	取得方法
銀之砂時計	ガガゼト山地域制霸(40個)
金之砂時計	種族制霸(ラルド、バニップ、ムルフシュ、マフート、シュレッド、ハァルマ：99個)
技スフィア	賄賂(ズー：360000G：2個)
體力之泉	賄賂(オーガ：188000G：50個)
魔力之泉	種族制霸(ガルダルヴァ、エイロージュ、ガルキマセラ：99個)
生命之泉	ミヘン街道地域制霸(99個)
破魔のトゲ	賄賂(ラルヴァ：29960G：10個)
いやしの水	賄賂(ヘッジバイパー：116000G：16個)
スリースターズ	兩個地域制霸(60個)
エクスポーション	賄賂(ヴァラーハ：174000G：60個)
メガポーション	賄賂(グレンデル：190000G：60個)
チョコボの尾	種族制霸(デインゴ、ミヘンファング、ガルム、スノーウルフ、サンドウルフ、スコル、バンダースナッチ：99個)
チョコボの羽	雷平原地域制霸(99個)
月之カーテン	シン體內地域制霸(99個)
光之カーテン	種族制霸(デュアルホーン、ヴェラーハ、グレンデル：99個)
星之カーテン	種族制霸(イエローエレメント、ホワイトエレメント、レッドエレメント、ゴールドエレメント、ブルーエレメント、ダークエレメント、ブラックエレメント：99個)
清めの鹽	種族制霸(ヴィーヴル、ラマシュトゥ、クサーリク、ムシュフシュ、ニーズヘッグ：99個)
回復之泉	種族制霸(フンゴオンゴ、ソーン、アンテンサン：99個)
聖なる魔石	偷取(バルバトゥース)
炎之魔石	賄賂(フレイムプリン：30000G：16個)
雷之魔石	偷取(ガルキマセラ)
水之魔石	賄賂(ブルーエレメント：30000G：9個)
冰之魔石	賄賂(アイスプリン：27000G：9個)
毒之牙	キーリカ島地域制霸(99個)
黑之魔石	ビーカネル島地域制霸(99個)
異界之影	偷取(レイス)
光之魔石	マカラーニャ地域制霸(60個)
至高之魔石	兩個種族制霸(60個)

善用你的召喚獸！

大家到底有多了解自己的召喚獸？其實召喚獸的用法很多，要成為一個出色的召喚士，玩者應明白到牠們的特性並加以利用，在戰鬥中發揮出最佳的效果。

用法1　做盾牌



◆既然敵人的全體攻擊這麼強力……



◆叫召喚獸將它擋了吧

召喚獸出現期間，玩者其他隊員都不會受到攻擊，而且即使召喚獸被擊倒也不會GAMEOVER，所以是最適合用來替玩者抵擋敵人最強力的一擊(例如全體魔法)。還有召喚獸不會受狀態異常攻擊(睡眠、沈默等)所影響，對付經常使用這些攻擊的敵人也非常有效。

用法2　吸收敵方的屬性攻擊

イフリート、イクシオン、シヴァ這三隻召喚獸本身擁有屬性，而且能夠吸收和牠們屬性相同的攻擊，因此最適合用來消滅會使用屬性魔法的怪物。另外由於召喚獸的通常攻擊和特殊攻擊是無屬性的，大家也不用怕傷害不到敵人。



◆攻擊完全無效化！這招在遊戲早期非常有效

用法3　OVERDRIVE

召喚獸的OVERDRIVE全都威力極強而且無視敵人的魔法防禦力，是一擊必殺的絕技。召喚獸的OVERDRIVE GAUGE上昇速度極快，只要受到三四次攻擊便會儲滿。因此在對付BOSS前，大家不妨先儲滿所有召喚獸的OVERDRIVE，回復HP後才向它們挑戰。在四五隻召喚獸圍攻下，你會發現BOSS根本也不外如是。



◆先在SAVE SPHERE附近打些小嘍囉，儲滿OVERDRIVE GAUGE



◆在SAVE SPHERE處回復HP



◆進入BOSS戰，用壓倒性的OVERDRIVE攻擊消滅敵人！



SPHERE盤完全分析

SPHERE 盤這個《FFX》獨有的角色成長系統，由於在以前的《FF》中都沒有出現過，相信不少玩者在起初都會感到陌生和不知所措。到底如何育成自己的角色才是最有效率？哪些技能組合起來會發揮最大的效用？特殊SPHERE應在何時使用？這些問題，大家只要讀了這部份便可以知道答案！

設下角色的成長方針

這是玩者在使用SPHERE盤是最需要留意的一點。到底你想這位角色有什麼用？是使用物理攻擊的？魔法攻擊？回復HP？逃走？由於《FFX》的戰鬥中玩者可以隨時換人，萬能型角色是不需要的，正如YUNA和LULU不必學習任何物理攻擊，AURON也沒有需要去學習攻擊魔法。剛好相反，玩者隊中每位人物都應做好自己的本份，以最快的速度取得最重要的技能，並盡量提昇有關的能力值。



◆除了KIMAHRI之外，其餘六名角色應先走遍屬於自己的AREA

當完成了這個最初的目標後，通常這時玩者已有足夠的能力去擊倒最終BOSS了。不過如果各位想打得更輕鬆，又或者要去挑戰怪物訓練場的怪物的話，便要在SPHERE盤上花多些少工夫，設定接著下來的目標。例如讓AURON學習TIDUS的快速攻擊「クイックトリック」，或者讓YUNA學會最強攻擊魔法「アルテマ」等等。

SPHERE 盤的使用要點

1. 先設下成長的目標
2. 不要走無謂的支線
3. 回頭走應免則免
4. 小心使用KEY SPHERE 和特殊SPHERE

特殊 SPHERE 活用法

在旅途上玩者會找到一些罕有的特殊SPHERE ，但未必人人都明白它們的使用法，以下筆者會為大家介紹一下。

特殊スフィア、技スフィア、白魔法スフィア、黑魔法スフィア

這四種SPHERE的屬於同一類型，玩者可以利用它們直接取得其他同伴已經學會的技能（特殊、技、白魔法和黑魔法），極之有用。由於它們都十分罕有，玩者千萬不要用它們來學習一些低LEVEL 的技能，應留到同伴學會最強力的技能時才使用。例如讓YUNA 學習「アルテマ」，讓 TIDUS 學習「アレイズ」等。

パラメータスフィア

相當罕見的SPHERE，它可以幫使用者發動其他同伴曾經發動過的「能力值UP」格，即「攻擊力UP」、「魔力UP」等等，不過說實在它的用處不大。

リターンスフィア

使用這SPHERE後，該名角色可以返到任何自己曾經發動過的格子上。這SPHERE的最大用途，是在遊戲後期幫助角色前往一些之前沒有到過的分支線，又或者是當做前往其他AREA的捷徑。例如TIDUS 在走完主路徑後便會進入 YUNA 的 AREA ，但很明顯TIDUS 不太需要加強魔力，反而前往AURON 的路徑會比較好。這時使用リターンスフィア，便可以直接到達TUDUS和AURON兩個AREA之間的交接位了。

テレポスフィア

這個SPHERE的用途和リターンスフィア相反，它可以令角色傳送到其他同伴已經發動過的格子上，只有自己發動過的格子則去不到。其用途主要也是在遊戲後期令角色可以持續發展其能力值，反而在遊戲初、中期的用途則不大(因為使用後便要放棄原有的路線)。

フレンドスフィア

這SPHERE 可以令使用者直接轉送到其他同伴的所在地。和其他轉送系的 SPHERE 比較，這個フレンドスフィア比較缺乏彈性（要其他角色配合得好才能有好的效果），難於使用。

ワープスフィア

可以移動至SPHERE盤上任何一格的移動系最強SPHERE，其用途相信不用筆者多說。利用它玩者能夠繞過SPHERE LOCK 到達一些難以前往的地點。不過由於這SPHERE 極之罕有，使用前請再三考慮清楚。

マスタースフィア

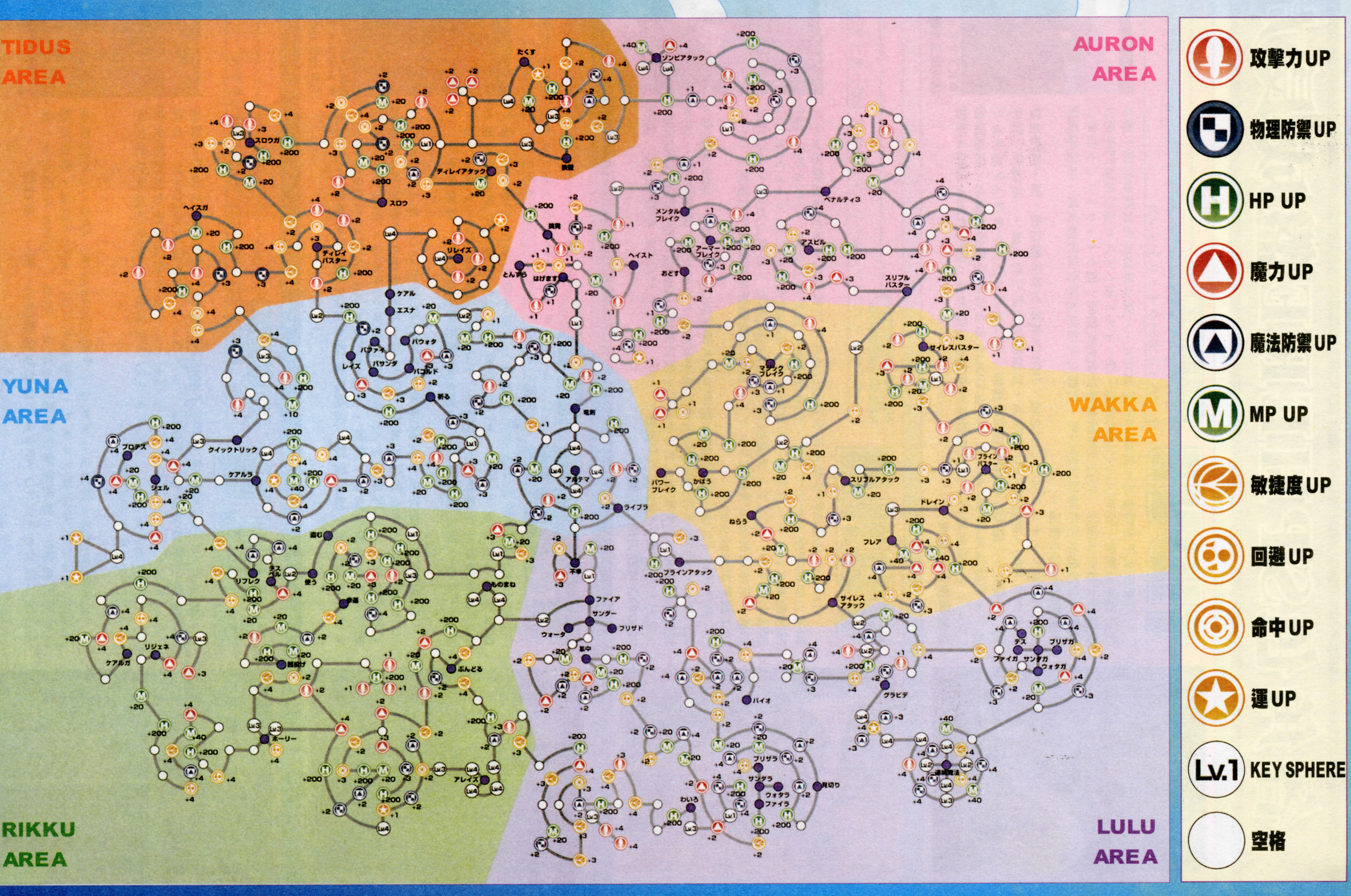
在《FF》中名字有MASTER（マスター）的通常都是最究極的，這マスタースフィア也不例外，因為它可以直接發動SPHERE盤上任何一格的技能！可惜在取得它時（擊倒怪物訓練所內所有怪物），玩者的實力已是「超人級」，這マスタースフィア只是錦花添花罷了。

クリアスフィア

這SPHERE的用法非常特別，它可以將SPHERE盤上的成長格完全除去(技、特殊、魔法則不可以)，令該格變成空格。當然在成長格消失後，它所提供的能力值也會隨之消失，令所有發動過該格的角色能力值下降！大家可能會問：「那麼它到底有什麼用？」相信玩者都有留意到成長格是有強弱之分的，例如有些增加HP的只會增加角色的HP 200 點，有些則會增加400 點。當玩者將SPHERE 盤上所有格都填滿後(包括空格)，想要再提昇角色的能力，便一定要使用クリアスフィア了。只要先用クリアスフィア將這些增加幅度小的SPHERE 除去，然後自己再用「HP スフィア」、「MP スフィア」、「攻擊力スフィア」等 SPHERE 來製造出增加幅度大的成長格，這樣便可以提高角色能力值的極限了！



SPHERE盤全圖


TIDUS AREA
AURON AREA
YUNA AREA
WAKKA AREA
RIKKU AREA
LULU AREA
攻擊力UP
物理防禦UP
HP UP
魔力UP
魔法防禦UP
MP UP
敏捷度UP
回避UP
命中UP
運UP
Lv.1 KEY SPHERE
空格

各角色SPHERE盤成長方針



TIDUS

初期目標路線

とんずら→ヘイスト→ディレイアタック→スロウ→スロウガ→ディレイバスター→ヘイスガ→クイックトリック

只要玩者不去理會途中的SPHERE LOCK，一路以單線的方式前進的話，基本上已經可以學會一切TIDUS必須的技能。像ヘイスト和ヘイスガ這些在戰鬥中可以發揮極大效用的魔法，相信沒有玩者會放棄去取得吧！而クイックトリック則可以說是整套遊戲最強的物理攻擊技能，它能大大增加使用者的行動次數，在怪物訓練所作戰絕對是必需品。

在取得了クイックトリック之後，TIDUS基本上有三個選擇。第一選擇是穿過YUNA AREA前往RIKKU AREA，以繼續加強自己的長處——敏捷度，和學習「使う」、「盜む」等有用的補助技能；第二是用リターンスフィア或テレポスフィア前往AURON AREA，加強TIDUS本身並不足夠的攻擊力，隨便學習「ブレイク」系的技巧；第三是徹底地成為補助型角色，前往YUNA AREA學習各種回復系白魔法。



◆有了クイックトリック的TIDUS，連續攻擊三次簡直是輕而易舉



YUNA

初期目標路線

レイズ→プロテス/シェル→リフレク→ケアルガ→ホーリー→アレイズ

YUNA的白魔法許多都是玩者冒險旅途中不可或缺的，例如復活魔法レイズ和強力的回復魔法ケアルガ等，大家無謂冒險去走其他支線。YUNA的初期路線終點是アレイズ，在取得了它之後玩者不必強行面前的三個LV.4 LOCK，而應該利用リターンスフィア回到YUNA初期位置附近，打開上方的LV.4 LOCK前進，目標是最強復活魔法リレイズ！因為如果玩者想挑戰怪物訓練所，リレイズ是絕不可以缺少的！

取了リレイズ後，筆者建議大家將YUNA傳送到LULU AREA，繼續增強她的魔力和MP，而最終目標則是要取得究極攻擊魔法アルテマ和「連續魔法」，這兩招用黑魔法スフィア和技スフィア便可以輕易取得。由於在正常情況下YUNA的魔力要比LULU高，她學懂了「連續アルテマ」和在DAMAGE界限突破後，要有99999X2攻擊力絕不是難事！



◆YUNA學會使用「連續アルテマ」後絕對是個萬能角色



WAKKA

初期目標路線

サイレスアタック→ねらう→スリプルアタック→ブライドバスター→サイレスバスター→スリプルバスター→ペナルティ3

WAKKA的路線基本上也是單線的，只要沿著主線走，WAKKA便可以學會所有狀態異常攻擊。這些狀態異常攻擊平時雖然不太起眼，但在BOSS戰中則可以發揮極大的效用。WAKKA路線的終點ペナルティ3，可以一次過令敵人進入睡眠、沈默和暗闇三種狀態異常，非常方便。

當WAKKA走完自己的路線後，直接打開面前的LV.3 LOCK前往AURON AREA應是最佳的選擇。這樣做一方面可以加強WAKKA本身並不高的攻擊力，也可以學會AURON的各種BREAK技，加強WAKKA在戰鬥中作為助攻之角色。另外，穿過AURON AREA前往TIDUS AREA增強敏捷度也是不錯的選擇，而最終最終WAKKA應該要學會TIDUS的クイックトリック。



◆WAKKA是水中戰的要員，因此必須改善他敏捷度低的弱點



LULU

初期目標路線

集中→ラ級攻擊魔法→見切り→バイオ→ガ級攻擊魔法→フレア

由於LULU的初期路線上佈滿了強力的黑魔法，相信玩者不會不沿著這路線走吧！最強的單體攻擊魔法フレア是LULU路線的終點所在，之後LULU可以利用リターンスフィア回到バイオ和ガ級攻擊魔法之間的分支處，打開這裡的LV.4 LOCK，前往取得連續魔法（玩者最終共需要四粒LV.4 SPHERE才能取得它！）。

之後筆者建議大家用テレポスフィア跳去KIMAHRI AREA，打開中央的三個LV.4 LOCK取得アルテマ，之後再向YUNA AREA前進，繼續加強她的魔力和MP，隨便學會回復用的白魔法。完成了YUNA AREA後，最後LULU應前往RIKKU AREA，以加強她最弱的一環——敏捷度。



◆在YUNA學會了「連續アルテマ」後，LULU的出場機會少了很多……



RIKKU

初期目標路線

幸運→錢投げ→ものまね→ぶんどる→わいろ

說實在RIKKU的特殊技如幸運、錢投げ和ぶんどる（攻擊兼偷取）的使用度並不高，但RIKKU路線之終點わいろ（賄賂）是取得稀有道具的重要方法，請務必取得。在RIKKU路線的途中只要打開一個LV.4 LOCK，便可以取得ものまね（模仿），配合其他同伴的黑魔法如アルテマ等使用效果一流，相信大家不會省下這粒LV.4 SPHERE吧。

在取得了わいろ後，RIKKU最好繼續前進，進入LULU AREA以加強她的回避力和學習黑魔法。如果玩者想她學習白魔法，便最好使用テレポスフィア進入YUNA AREA，以免走大量冤枉路。由於RIKKU的攻擊力不高，也不會成為物理攻擊的主力，AURON AREA和WAKKA AREA基本上不需考慮前往。



◆賄賂是貴重的道具來源，不能不學



AURON

初期目標路線

かばう→マジックブレイク→アーマーブレイク→メンタルブレイク→鐵壁→たくす

只要玩者根著AURON的初期路線前進，便可以取得全部ブレイク（BREAK）技。這些BREAK技在對付HP高的敵人時極之有效，而且許多BOSS也不能免疫，實用度極高。在途中玩者可以打開一個LV.4 LOCK取得ゾンビアタック，但這招只是將敵人僵屍化，實用價值不高，不值得浪費貴重的LV.4 SPHERE在這招身上。

當到達終點たくす後，AURON可以直接前往TIDUS AREA，以改善他敏捷度不足的弱點，而且TIDUS的クイックトリック也是AURON必須學會的招式。最後用テレポスフィア轉送他至WAKKA AREA，加強AURON的命中率後便更加完美了。



◆AURON有了クイックトリック後如虎添翼



KIMAHRI

初期目標路線

ライブラ→不幸→使う→盜む

在眾角色之中，KIMAHRI的成長方法應該是最令人頭痛的吧！KIMAHRI自己的路徑在取得不幸後便會完結，之後前往哪處完全是由玩者決定。這時讓KIMAHRI前往RIKKU AREA學習使う和盜む是基本戰術，因為這樣做玩者便可以在RIKKU正式加入前取得她的技能，而且隊中可以有兩人同時使用「アルベト回復藥」，回復HP便絕不會成為問題了。

在KIMAHRI走遍了RIKKU AREA後，玩者應決定他之後的路線——物理攻擊還是魔法。如果是前者的話，玩者應轉送他到AURON AREA；如是後者則前往LULU AREA。記著物理攻擊和魔法之中只能選一項，想兩者兼得的後果只會是「半桶水」，不倫不類。



◆隊中有兩人可以用「アルベト回復藥」，在危險的情況下也較易脫身

筆者強力推薦之ABILITY一覽

技

クイックトリック	加快行動速度的物理攻擊，TIDUS、AURON、WAKKA必備
アーマーブレイク メンタルブレイク	補助系攻擊中的主力
ペナルティ3	「一次過滿足三個願望」

特殊

連續魔法	YUNA及LULU的必須技能
使う	「アルベト回復藥」是全體回復的最佳手段
ものまね	主要是用來模仿アルテマ
とんずら	GAME OVER回避策，配合有「さきがけ」（先制攻擊）的武器逃走成功率便是100%！

白魔法

ヘイスガ	使用率NO.1的補助魔法
アレイズ	完全復活魔法，所有角色都學會它便最理想
リレイズ	戰鬥不能後自動復活，對付強敵時的必需品

黑魔法

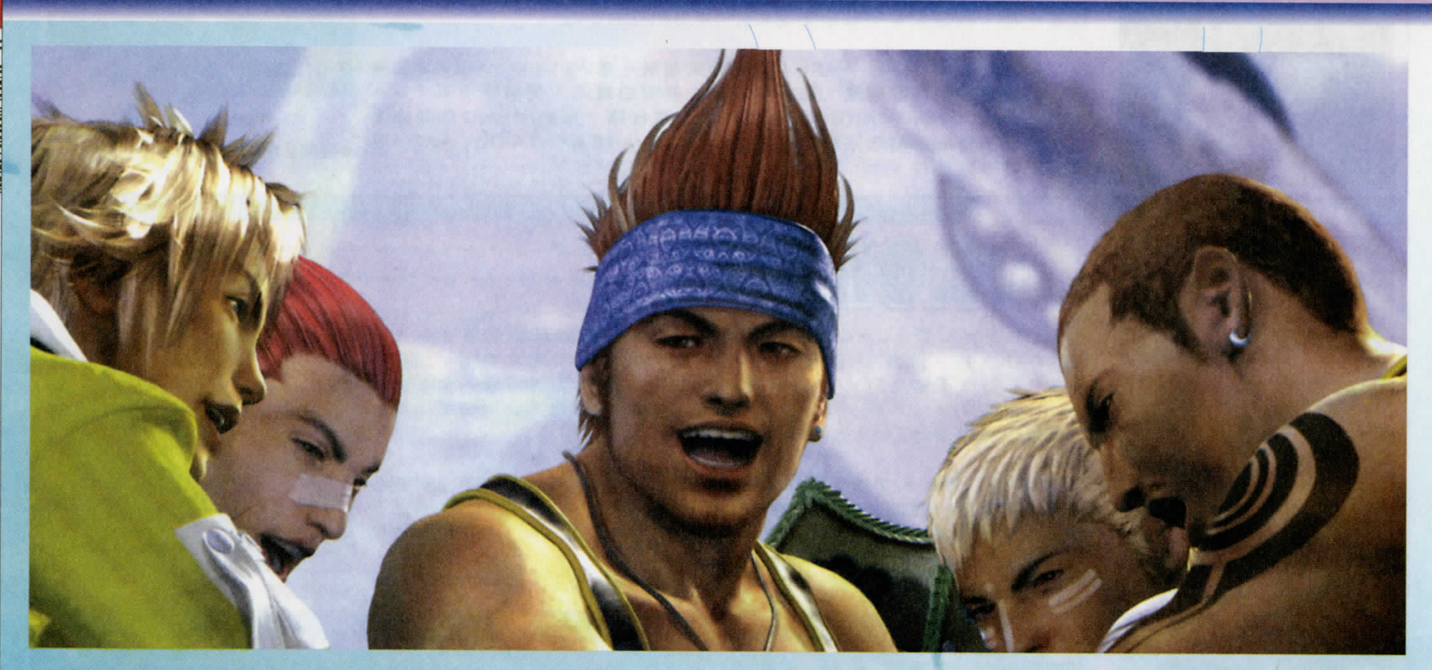
アルテマ	最強黑魔法，有了它幾乎已不再需要其他黑魔法了

貴重SPHERE之確實取得方法

特殊スフィア	賄賂アダマンタイマン
技スフィア	賄賂ズー
白魔法スフィア	賄賂ダークプリン
黑魔法スフィア	賄賂ブラックエレメント
パラメータスフィア	賄賂レイジングスパイク
リターンスフィア	賄賂ダークエレメント或マンドラゴラ
テレポスフィア	賄賂バルバトゥース
フレンドスフィア	賄賂クァール
ワープスフィア	賄賂マスタークァール
マスタースフィア	怪物訓練所全部敵人捕捉10隻以上，並將「全てを超える者」以外的所有怪物擊倒
クリアスフィア	在怪物訓練所購買（要先令「全てを超える者」以外的所有怪物出現）

攻擊力スフィア	ジャガーノート（落）
物理防禦スフィア	タンケット（落）
HPスフィア	アイアンクラッド（落）
魔力スフィア	ジャンボプリン（落）
魔法防禦スフィア	一つ目（落）
MPスフィア	ヴィーザルシャ（落）
すばやさスフィア	フェンリル（落）
回避スフィア	プテリクス（落）
命中スフィア	ホーネット（落）
運スフィア	ヒュージスフィア（落）
ラッキースフィア	アースイーター（落）
LV.1キースフィア	賄賂ガルキマセラ
LV.2キースフィア	賄賂ベヒーモス
LV.3キースフィア	賄賂デビルモノリス
LV.4キースフィア	賄賂キマイラブレイン

齊來玩&創造BLITZBALL球隊！！



打破最下位之宿命！

相信BLITZBALL是整個《FF》系列中設計得最完整、規模最龐大的MINI-GAME吧！其完成度之高，SQUARE即使將它分拆出來當什麼「1500 SERIES」來賣也可以（說笑）。不過由於玩者的隊伍實力十分弱，大家想在比賽中爭勝並不容易。以下筆者會為大家詳細分析BLITZBALL的攻略法，讓各位盡早洗脫「萬年最弱球隊」之名！

BLITZBALL 之基本知識

玩者在進行BLITZBALL時必須知道的基礎全都已經寫在下面了，不過由於BLITZBALL的系統設計十分複雜，大家很可能在讀後仍然不明白球賽是如何進行的。筆者建議大家可以先試試玩幾場比賽，當有不明白的地方時才再參考下面的資料。

遊戲模式

リーグ戦	參加聯賽，共要進行12場比賽，最後以分數多低決勝負
トーナメントカップ	淘汰賽，短時間便可以決定勝負的模式
エキシビション	表演賽，參加也沒有經驗值，練習用
チュートリアル	BLITZBALL 解說模式
チームデータ	查看隊伍資料
キャンセル	取消，離開BLITZBALL 模式
データリセット	清除所有BLITZBALL 模式的資料（小心別亂用！）

隊員的能力解說

HP	代表行動力。移動、射球、傳球時都必須消耗一定的HP，在沒有持球時自動回復
PH（PHY）	對敵方搶球之防禦力，越高控球力便越高（相對能力：AT）
PS（PAS）	傳球力，這數值越高傳球距離便越遠（相對能力：CU）
ST（SHT）	射球力，這數值越高射球距離便越遠（相對能力：CU、CA）
AT（ATK）	搶球能力（相對能力：PH）
CU（CUT）	欄截傳球能力（相對能力：PS、ST）
CA（CAT）	守門員接球能力（相對能力：ST）

球賽中之狀態異常

毒	在控球時HP的消耗量會增多，在沒有控球時HP不會回復，而且不能使用特殊技。但在一段時間後會毒便自動解除。
眠り	在睡著後該球員便完全不能作任何行動。在被球打中或者是等待一段時間後便會醒來。
パワーダウン	在這狀態下該球員的其中一項能力值會減半，在一段時間後便會自動回復正常。

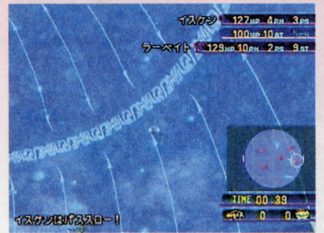
球員操作模式選項

（在比賽中可按△更改）

オート	由電腦代玩者移動
マニュアルA	由玩者自行控制進攻之移動方向，並與MINI MAP的方向對應（推薦）
マニュアルB	由玩者自行控制進攻之移動方向，並與遊戲畫面的方向對應

決定行動成功與否之法則

傳球	在傳球時，球員的PS值會決定傳球的最大距離，如果途中有敵人攔截傳球，PS的值必須要大過敵人的CU值，否則傳球便會失敗。
突破	如果我方控球球員的PH值高過敵方前來搶球的隊員的AT值之總和，便能成功突破重圍。否則球會被敵方搶去。
射球	射球的球員的ST值在減去了距離、敵方攔截球員的CU和守門員的CA值之總和後，如果仍然比0大射球便會成功。不過要留意守門員的CA值並非一定的，它可能是原本的50%至150%，即是說會當中有隨機的要素在內。



◆傳球和射球時，距離會對球的威力有影響



◆在突破多位敵方球員的攔截時，玩者應先計算自己可以避過多少人，如不能全部突破則不要勉強，中途傳球給其他人吧

陣型說明

ノーマル	正常陣型
マークモード	MARK人陣型
ライトアタック	右翼進攻
レフトアタック	左翼進攻
センターアタック	中央突破
オールディフェンス」	全員防守
フラットライン」	在中場打橫排出一條直線
カウンター	兩名前鋒在前線待機
ダブルサイド	兩翼進攻

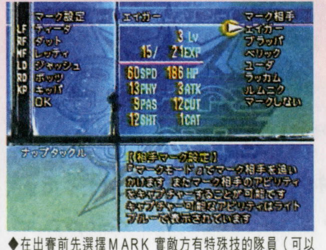
隊伍LEVEL 成長表

隊伍LEVEL	所需勝利數	獲得能力
2	5	陣型「センターアタック」
3	10	SCOUT LV 2（可顯示球員之能力）
4	15	陣型「オールディフェンス」
5	20	SCOUT LV 2（可顯示球員裝備之特殊技）
6	25	陣型「フラットライン」
7	30	SCOUT LV MAX（可顯示球員之KEY ABILITY）
8	35	陣型「カウンター」（兩名前鋒在前線待機）
9	40	陣型「ダブルサイド」（兩翼進攻）

特殊技ABLITY（アビリティ）

在BLITZBALL中可以使用的特殊技共有60種之多，但在學習特殊技時是有一定限制的。在隊員的STATUS畫面中，每一個「---------」代表了一種該球員可以學會的特殊技，而全空的格則代表該特殊技仍未能學習。當球員學會了指定的「KEY ABILITY」（キーアビリティ）後，「---------」的格便會增加，代表他現在可以學習更多的特殊技。

特殊技學習的方法主要有二，第一是作為比賽勝出的獎品取得，第二是在利用「CAPTURE」從敵方球員身上學習得來。CAPTURE敵人特殊技的方法有點複習，玩者首先要在比賽前派人去「MARK實」敵方的某個球員，當該名敵方球員使用特殊技時，畫面上會出現「CAPTURE」的字樣，這時玩者只要迅速地按○掣，負責MARK著他的隊員便有機會學曉該特殊技了，而成功率是視兩者之間的LEVEL差而定（敵方LEVEL越高成功機會越低）。



◆在出賽前先選擇MARK實敵方有特殊技的隊員（可以CAPTURE的技名會以藍色顯示）



◆然後在比賽中見到該敵人使用特殊技時，學準時機按下○掣去CAPTURE它！

BLITZBALL 全特殊技表

名稱	付加能力	說明
ジェクトシュート	ST 5	將最多兩名防守球員吹飛
ジェクトシュート2	ST 10	將最多三名防守球員吹飛加インビジブル效果
スフィアシュート	ST 3	ST值會再隨機提昇
インビジブル	ST 3	會消失的魔球！
ベノムショット	ST 3	令守門員中毒，機會率40%
ベノムショットS	ST 5	令守門員中毒，機會率70%
ベノムショットX	ST 7	令守門員中毒，機會率100%
ナップショット	ST 3	令守門員睡眠，機會率40%
ナップショットS	ST 5	令守門員睡眠，機會率70%
ナップショットX	ST 7	令守門員睡眠，機會率100%
ウィザーショット	ST 3	令守門員CA減半，機會率40%
ウィザーショットS	ST 5	令守門員CA減半，機會率70%
ウィザーショットX	ST 7	令守門員CA減半，機會率100%
ベノムパス	PS 3	令攔截傳球的球員中毒，機會率30%
ベノムパスS	PS 5	令攔截傳球的球員中毒，機會率60%
ベノムパスX	PS 7	令攔截傳球的球員中毒，機會率100%
ナップパス	PS 3	令攔截傳球的球員睡眠，機會率30%
ナップパスS	PS 5	令攔截傳球的球員睡眠，機會率60%
ナップパスX	PS 7	令攔截傳球的球員睡眠，機會率100%
ウィザーパス	PS 3	令攔截傳球的球員PH、AT、CU減半，機會率30%
ウィザーパスS	PS 5	令攔截傳球的球員PH、AT、CU減半，機會率60%
ウィザーパスX	PS 7	令攔截傳球的球員PH、AT、CU減半，機會率100%
ボレーシュート	-	在球沒有被任何一方控制的情況下，避開敵人的妨礙直接射球，機會率50%
ボレーシュートS	-	在球沒有被任何一方控制的情況下，避開敵人的妨礙直接射球，機會率75%
ボレーシュートX	-	在球沒有被任何一方控制的情況下，避開敵人的妨礙直接射球，機會率100%
ベノムタックル	AT 3	在搶球時令敵人中毒，機會率40%
ベノムタックルS	AT 5	在搶球時令敵人中毒，機會率70%
ベノムタックルX	AT 7	在搶球時令敵人中毒，機會率100%
ナップタックル	AT 3	在搶球時令敵人睡眠，機會率40%，只在敵人PH是0時有效
ナップタックルS	AT 5	在搶球時令敵人睡眠，機會率70%，只在敵人PH是0時有效
ナップタックルX	AT 7	在搶球時令敵人睡眠，機會率100%，只在敵人PH是0時有效
ウィザータックル	AT 3	在搶球時令敵人PH、PA、ST減半，機會率40%
ウィザータックルS	AT 5	在搶球時令敵人PH、PA、ST減半，機會率70%
ウィザータックルX	AT 7	在搶球時令敵人PH、PA、ST減半，機會率100%
ドレインタックル	-	搶球時吸收敵人HP，自己HP30以上時不能使用，機會率40%
ドレインタックルS	-	搶球時吸收敵人HP，自己HP150以上時不能使用，機會率70%
ドレインタックルX	-	搶球時吸收敵人HP，自己HP500以上時不能使用，機會率100%
タックルかいひ	-	完全避開敵人搶球時之攻擊，機會率40%
タックルかいひS	-	完全避開敵人搶球時之攻擊，機會率100%
アンチベノム	-	回避敵人的毒攻擊，機會率50%
アンチベノムX	-	回避敵人的毒攻擊，機會率100%
アンチナップ	-	回避敵人的睡眠攻擊，機會率50%
アンチナップX	-	回避敵人的睡眠攻擊，機會率100%
アンチウィザー	-	回避敵人的能力減半攻擊，機會率50%
アンチウィザーX	-	回避敵人的能力減半攻擊，機會率100%
アンチドレイン	-	回避敵人的吸HP攻擊，機會率50%
アンチドレインX	-	回避敵人的吸HP攻擊，機會率100%
スピンボール	-	射球時令球旋轉，守門員難以接實
スティックグラブ	-	守門員甩手的機會降低
スカウトモード	-	能發見遠距離持球的敵人
モアバトルモード	-	能在遠距離加入遭遇戰鬥
パイルベノム	-	令毒的效力可以累積
パイルウィザー	-	令能力減半攻擊的效用可以累積
リジェネ	-	HP回復能力增加
めざめすっきり！	-	在睡醒後能力暫時增加
ハイリスク	-	自己全能力減半，但獲得經驗值會變成兩倍
きょうけん	-	射球及傳球時消耗的HP量減少
ギャンブル	-	在睡醒後全能力會隨機變化，機會率50%
キッパワー	-	守門員CA值隨機增加，機會率60%
オーラカスピリッツ	ST 10	原祖オーラカ成員的ST合計會成為WAKKA的ST值

高效率球隊育成法

方法一：互相傳球賺取經驗值

在比賽中，玩者的隊員不論進行任何行動，都可以得到經驗值，當經驗值到達一定水平後他們便會自動昇級。不過問題是敵方的隊員同樣會在比賽中得到經驗值，玩者必須有效率地取得比敵人多的經驗，否則實力永遠無法追到其他球隊。因此在初期，玩者不必強求勝利，賺經驗值才是最重要。

想只有我方的球員取得經驗值，方法其實非常簡單，只要不讓敵人搶到波便可以了嘛！在拿到控球權後，玩者只須在後場互相傳球，便能輕輕鬆鬆地賺取經驗值了。至於各種行動可以取得的經驗值大家可以參考下表。



◆在後場不斷互相傳球，一個半場隨時已可賺到3,40 點經驗值

行動	可得經驗值
攔截	3
傳球成功	1
射球成功	2
守門員NICE SAVE	4
守門員甩手	2
守門員撲救成功	4
任何行動	1
守門員出場BONUS	2
特殊傳球	1
特殊傳球Ｓ系	2
特殊傳球Ｘ系	3
特殊射球	1
特殊射球Ｓ系	2
特殊射球Ｘ系	3
ジェクトシュート	2
ジェクトシュート	5
スフィアシュート	1
インビジブル	2
特殊搶球	1
特殊搶球Ｓ系	2
特殊搶球Ｘ系	3
ギャンブル	4
ボレーシュート	3
成功回避搶球	1
所有アンチ系行動	1
めざめすっきり！	4
キッパワー	2

方法二：招攬新血加入

玩者要以球隊初期的陣容取得聯賽冠軍並不是不可能的，只是要不斷練功昇LEVEL罷了。其實從世界各地找尋強力的新血，又或者是向其他球隊的成員招攬，比起正常地LEVEL UP能更快地增加隊伍的實力。例如玩者初期的守門員キッパ的能力實在不敢恭維，是首要換走的對象。另外，前鋒只有TIDUS一人也不足以支撐大局，玩者需要有另一位強力的前鋒去協助他。

筆者推薦之序盤自由身選手

ウェッジ	可在ルカ・スタジアム的門口找到他。其初期的ST值竟然有17，作為前鋒絕對有一級實力.
シャーミ	實力平均，成長率也十分高。她的位置在ルカ港連絡橋處
ザリッツ	初期AT值極高的防守要員，他位於前往ルカ＝シアター的路上
ジュマル	一開始CA值已有14，初期守門員之最佳人選。大家可以在ルカ港・中央廣場內找到他

BLITZBALL 簡易必勝戰術

如果玩者在比賽中是使用「オート」自動移動的話，BLITZBALL便會變成一個數字遊戲，總之是能力值越高的隊伍便越有利，沒有太多戰術涉及在內。



但如果玩者是使用「マニュアル」手動移動的話，那麼便可以用戰術來擊倒比自己強的對手了。以下筆者會為大家介紹一個必勝(屈機？)的戰術。



◆ 先吸引敵人前來搶球，然後來個超級大長傳給TIDUS

首先，玩者在套得控球權後，不要心急進攻，相反應該返回自己的龍門附近，一方面互相傳球賺取經驗值，另一方面引誘敵人前來搶球。當敵人的後方防守減弱後，便叫PS值高的隊員將球長傳給前線的TIDUS，然後TIDUS便可以長驅直入敵方的龍門前，近距離使用絕招ジェクトシュート。由於ジェクトシュート可以吹飛敵方兩名防守球員，因此幾乎可以說是必入！



◆ 無敵「老爹射球」！！

當玩者使用這方法贏了數球後，不妨在自己的後場玩「鳥籠戰術」，即互相傳球拖延時間，等待完場。敵人根本連反擊的機會也沒有！

目標是「水星之聖印」！

當玩者在聯賽中總共勝出過三次，之後再參加下一次聯賽的話，其優勝獎品便有機會是「水星之聖印」(出現與否是隨機決定)。另外，WAKKA的OVERDRIVE技「SLOT」(スロット)的新版本也可以在BLITZBALL比賽中獲得。當中容許WAKKA作最多12回連續攻擊的「アタッククリール」威力非常誇張，請各位一定要取得！



◆アタッククリール絕對有資格成為《FFX》最強之OVERDRIVE技

將不可能變成可能！怪物訓練所完全制霸法

怪物訓練所是《FFX》最具挑戰性的部份，因為該處出現的各種原創怪物，任何一隻都要比最後頭目SIN強勁！牠們的HP動輒數十萬至數百萬，攻擊力又超高，普普通通一下攻擊都可以扣過萬，加上各式各樣的特殊攻擊，玩者在這怪物訓練所中，可以感受到什麼叫做「絕望」！

要成功制霸這個怪物訓練所的先決條件，是取得有「ダメージ限界突破」的武器，以擊出超過9999點的傷害，因此各人的七曜武器絕不能缺少。另外玩者也可以用60個タークマター來改造出限界突破武器，タークマター可以不斷擊倒地域制霸怪物ヨルムンガンド來取得。

其次，是使用物理的角色一定要學會「クイックトリック」這招快速攻擊，以增加攻擊的次數。至於使用魔法的角色則要學習「アルテマ」和「連續魔法」，其用意相信不須筆者多解釋了。

另外，玩者必須至少有一人取得有「HP限界突破」的防具，否則隨時會被敵人的全體攻擊全滅。要改造出這個AUTO ABILITY，玩者需要30個「未知への翼」。在レミアム寺院處的陸行鳥比賽中，玩者只要途中打開3個寶箱並且勝出，便可以一口氣取得它們。不過之後玩者則要靠賭賭モルボル（要540000G），才能取得多4個「未知への翼」！大家努力儲錢吧！

最後，「オートフェニックス」（有隊員戰鬥不能後自動替他復活）、「カウンター」（被攻擊後立即反擊）、「オートヘイスト」（永遠處於加速狀態）這些AUTO ABILTIY在訓練所的戰鬥中都十分有效，請務必取得。

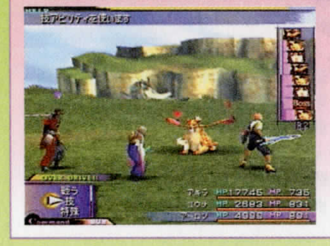
地域制霸之怪物

ストラストエイビス



如無意外牠應是玩者在訓練場首次挑戰的對手，但其HP竟然已高達400000左右！牠會使用特殊全體攻擊「大空之凱歌」，並會令人進入暗闇狀態，但幸好攻擊力不算高，有9999HP的話已足以抵擋。由於物理攻擊對牠十分有效，只要用「クイックトリック」攻擊的話要消滅牠並不難。

クァールレギナ



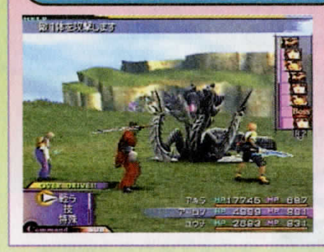
牠主要會使用混亂加死之宣告的特殊攻擊「カオス」和即死攻擊「ハイパーバスター」不過在「オートフェニックス」之下這招根本不成問題，也用「クイックトリック」將牠消滅吧。HP約為400000。

モルボルワースト



牠一定會進行先制攻擊，並會立即用「とてもくさい息」令玩者全體進入各種異常狀態，當中必須防止的是混亂，玩者一定要為行動最快的角色裝備有「完全混亂防禦」的防具，之後他便可以用萬能藥去替其他同伴回復。解決モルボルワースト的最佳辦法也是「クイックトリック」，牠約有700000 HP。

ヨルムンガンド



有HP 600000萬的怪物。牠會使用石化攻擊「不動之視線」，因此至少一人要裝備有「完全石化防禦」的防具。物理攻擊對這怪物最為有效，所以也是繼續クイックトリック、クイックトリック……

鬥鬼



這傢伙在受到任何攻擊後都會立即作出強烈的反擊，不過其攻擊方法太過單調，只要玩者有「オートフェニックス」來自動復活，牠便沒有辦法令我方全滅，慢慢用「クイックトリック」消滅牠吧。牠約有500000 HP。

サボテンダー



這仙人掌的最強地方是牠的回避力和魔法防禦力，玩者如果沒有超高的命中值，根本無法用物理攻擊打中牠，而魔法又沒有什麼效果。既然如此，玩者餘下的方法便只有召喚獸和OVERDRIVE了。仙人掌的HP只有200000左右，三姊妹用兩次特殊攻擊應該已可以解決牠。小心仙人掌有10000和99999點攻擊力的針擊。



エスパーダ



這怪物在受到攻擊後會用「死神のツメ」反擊，這招有即死的效果，但只要玩者有「オートフェニックス」便不足為懼。用クイックトリック攻擊依然是最有效的方法。牠的HP 約有300000 。

カトブレパス



物理防禦力十分高的敵人。牠在死前會自動出一次「アルテマ」，如果玩者的魔法防禦力不高有可能被牠全滅，必要時用召喚獸來作最後一擊，便可以避開敵人的「アルテマ」。HP 在600000 左右。

アビスウォーム



這條沙蟲的強化版，使用的特殊攻擊和之前在沙漠出現的一樣，不過牠的攻擊力和敏捷度太低，用クイックトリック應已可以輕易消滅牠。HP 有500000 。

アバドン



在一開始牠的身上已有大量防禦系的補助魔法，如「シェル」「リフレト」等，而且「デスペル」對牠無效。玩者攻擊起上來難免會有些吃力。這些時候最好是用OVERDRIVE 或召喚獸來消滅牠。留意對方的魔法攻擊相當猛烈，而且偶然也會用狀態異常攻擊「ファラオの呪い」。HP 約為400000 左右。

キマイラガイスト



キマイラ的強化版，基本上玩者應沒有輸的理由，因為牠的HP只有200000 左右，兩次99999攻擊便BYE BYE 了。在擊倒牠後有時可以取得リターンスフィア，非常著數。

ヴォーバン



牠有非常高的物理防禦力，在受到攻擊時又會用シュトルムフレイム作全體反擊，是個相當麻煩的敵人。建議大家可以利用連續アルテマ來攻擊，其他角色則用模仿「ものまね」來繼續攻擊。另一辦法是選用有貫通屬性的武器配合クイックトリック攻擊。牠約有800000 HP ，大家可能會有一場惡鬥。

ドン・トンベリ



這個使用菜刀的恐怖怪物，在受到攻擊後會用「みんなのうらみ」來作肯定即死的反擊，「オートフェニックス」又能大派用場了。牠的HP約在600000 左右，也是用クイックトリック消滅牠最好。

種族制霸之怪物

フェンリル



首隻種族制霸怪物，玩者會發現其實力和之前的地域制霸怪物相比又進一級了。フェンリル的特點是回避力超高，玩者即使有極高的命中，物理攻擊十出八九也會MISS，而且牠的魔法防禦力不低，アルテマ也不是太有效。這時還是召喚出三姊妹出來幫手比較好，ラグ出一次リトルナーレ便可以收工。フェンリル的狀態異常攻擊對召喚獸是無效的，大家可以安心應戰。HP 約有800000 。

オルニトレステス



和フェンリル一樣又是回避力超高的傢伙。作戰方法和之前相同也是召喚三姊妹出來作戰便可。HP 約有900000 。



プテリクス



連續第三隻回避力高的怪物，不過牠的HP比之前的兩隻要低很多，只有200000左右。用三姊妹一瞬間便可消滅牠。

ホーネット



不要少看這小蟲，牠每一下攻擊都有即死的效果，不過只要有「オートフェニックス」便萬事OK了。牠HP約有700000，由頭到尾用「クイックトリック」攻擊即可。

ウィーザルシャ



集了所有防禦魔法於一身，回避力、魔法防禦超高，而且懂得用アルテマ攻擊。不過HP則低至不足100000，用三姊姊一瞬間便可解決。

一つ目



HP只有200000左右的敵人，如果玩者每下都99999的話便只需2 HIT便可消滅牠。不過如果戰鬥拖得久了，牠會使出大量狀態異常攻擊，所以沒有信心速戰速決的玩者，請先裝備「完全混亂防禦」。

ジャンボプリン



終於有些有趣的怪物出現了！玩者所有物理攻擊對這軟體怪都無效，包括召喚獸的特殊攻擊，而且牠身上還有リフレト，連三姊妹也無法有效對付到牠。還好究極魔法アルテマ仍然有效，玩者要不斷用「連續魔法」施放這招，其他人則在旁模仿即可。小心敵人也會用強力的魔法來反擊。牠的HP約有1200000，是一場持久戰。

エレメンタル・ネガ



不論玩者用任何方法攻擊，它都會立即用アルテマ反擊。因此玩者別無他法，只有努力增加自己的魔法防禦力一途，然後不斷用「クイックトリック」進攻。由於其他魔法和物理攻擊對它沒有什麼效果，召喚三姊妹出來攻擊並不有效。其HP約有1300000。

タンケット



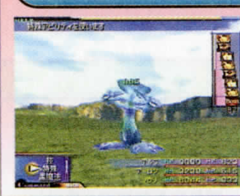
防禦力極高的怪物，但單靠這點相信並不足以威脅現在已有超強實力的玩者，只要用「クイックトリック」不斷攻擊即可。HP約有900000。

ファヴニル



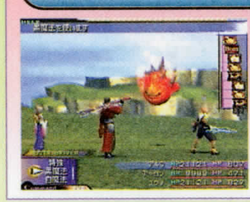
另一隻防禦力極高的怪物，HP更高達1200000。牠的「三段攻擊」威力甚高，但實力和之前的エレメンタル・ネガ等魔法系怪物仍有段距離，用「クイックトリック」對付它非常有效，。

ネムリダケ



到了現在竟然還有怪物HP少過100000？太令人感動了！基本上只要一下99999點的攻擊即可解決牠。不過如果玩者的攻擊力不足以一擊消滅牠，牠便會用強力的睡眠攻擊，因此完全睡眠防禦的防具絕不可少。

ボムキング



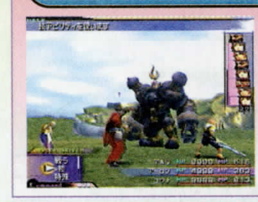
超級炸彈！和其他ボム不同，它每受三次攻擊才會膨脹一次，而膨脹到最大LEVEL後它便會用アルテマ攻擊。不過由於它的HP不算高，只有500000左右，所以玩者應該沒有機會見到它放アルテマ……

ジャガーノート



HP達1200000的物理攻擊型怪物，其特殊攻擊クラッシュスパイク可以令任何角色即死，防禦力也十分不俗，但筆者仍建議大家繼續用「クイックトリック」來攻擊。擊敗牠後玩者可以取得極之有用的攻擊力スフィア，如果玩者攻擊力未達99999便要打多些這傢伙了。

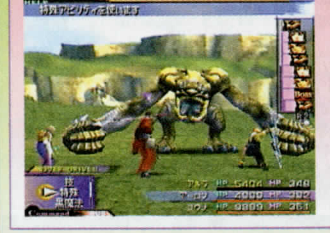
アイアンクラッド



物理防禦、魔法防禦都極高的鐵甲兵，而且HP也高達2000000！一開始玩者應先用「アーマーブレイク」和「メンタルブレイク」破壞其防禦，然後不斷用「クイックトリック」和連續アルテマ攻擊。由於每次受到攻擊敵人都會反擊，玩者必須加強回避能力，又或者裝備「オートフェニックス」來和它作持久戰。另外要小心它有一招特殊攻擊可令所有人失去全部MP，要先行回復後才能繼續進攻。

訓練場獨有怪物

アースイーター



當玩者攻擊アースイーター時，牠一定會作出有即死效果的反擊，但當牠受了100000點以上的傷害後，牠便兩腳朝天地跌倒。這時玩者攻擊牠則只會受到「フレア」的反擊，容易應付得多(雖說如此，其攻擊仍有7000-9000左右)。基本上玩者必須要有「オートフェニックス」的自動復活，然後不斷用「クイックトリック」去攻擊(牠的HP為1200000左右)。擊倒牠的獎品ラッキースフィア是非常珍貴的道具，大家不妨挑戰多幾次。

ヒュージスフィア



玩者必須注意的攻擊是「アクアプレス」，這招可以一次過取掉玩者HP最大值的95%，三姊妹在它面前也會即死！因此在敵人的TURN來臨前，玩者必須先回復全部HP，並要有リレイズ魔法做保險。由於プロテス對這招也是有效的，相信要生存下來應該不成問題。之後玩者只要不斷用「クイックトリック」攻擊即可，雖然敵人會用アルテマ反擊，但不用理會(有オートフェニックス可以自動復活)，只要記著在「アクアプレス」來臨前補滿HP便可以了！

カタストロフィ



最初這怪物會有一個外殼保護著，但只要給予它400000左右的傷害後它便會打開，並會開始使用全體攻擊，但由於它不懂得反擊的關係，基本上只會任由玩者的「クイックトリック」魚肉……它的HP 約有 2000000 。

ブラキオレイドス



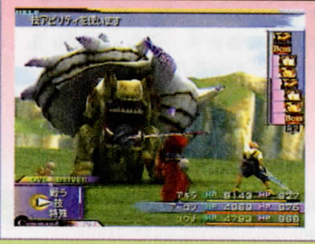
先講結論的話，玩者只需叫三姊妹出來即可消滅它了！ブラキオレイドス每次受到攻擊都會用「斷罪」來反擊，不過這招對三姊妹來說完全不痛不癢，而且敵方的狀態異常攻擊對她們三人也無效，因此玩者基本上可以只按○掣便能輕輕鬆鬆解決這 3000000 HP 的怪物了。

神龍



這場戰鬥和之前的有少許不同，因為這戰鬥規定一定是在水中進行，所以可以參加戰鬥的人也只有TIDUS 、RIKKU 和 WAKKA ，如果玩者沒有著意訓練過RIKKU和WAKKA便一定會陷入苦戰。解決的辦法是為兩人裝上有オートフェニックス和オートポーション的防具，然後將隊中所有ポーション和ハイポーション賣掉，這樣在受傷時他們便會自動用エクスポーション來完全回復。接著只要用ヘイスガ+プロテス+シェル+クイックトリック＋OVERDRIVE 攻擊即可（某程度上只靠 TIDUS 也可以打贏）！留意神龍的イレイザー可以令其中一隊員永遠脫離戰鬥，即使有完全石化防禦也沒有用！如果 TIDUS 消失，大家都可以RESET 來過了……牠約有 2000000HP 。

ネスラグ



這隻蝸牛有三個形態。在第一個形態中牠只是雜魚一名，玩者單用「クイックトリック」已可以消滅它。在第二形態中，牠會躲在殼內回復HP ，每回合的回復量都非常驚人（平均 4-50000），而且這時候所有物理攻擊對牠無效，因此玩者的攻擊隊員要換成魔法系，並用連續アルテマ攻擊（每回合可以做成 80000 以上的傷害便行）。至於最後一個形態的攻略法則和第一型態相同。

アルテマバスター



由於這敵人的アルテマ攻擊威力非常驚人，隨時高達2-30000，因此玩者隊中要經常保持一人是在リレイズ狀態，以作保險。起初這敵人的兩手會保護著本體，玩者一定要先解決它們（每隻HP 都不足100000）。之後玩者只需不斷用「クイックトリック」攻擊。如果敵方的頭部有任何奇怪舉動，用魔法便可以令它停止。這敵人的總HP 約為 5000000 。

すべてを超えし者



這《FFX》的最強隱藏頭目，玩者必須先將所有怪物捕捉10 隻，然後將上述的制霸、訓練所獨有怪物全部擊倒過一次，這頭目才會出現。它的HP 是一千萬減一，即9999999 ，普通攻擊是アルテマ（攻擊力接近 99999），特殊攻擊是ウラトラスパーク（40000 點攻擊力+毒攻擊），而最後殺著為「世界最後の日」(全體99999 點傷害），可見沒有最強的角色是消滅不了它的。基本上玩者需要每一下攻擊都能打出99999點傷害，而防具則要有オートフェニックス，並至少要有一隊員懂使用リレイズ（世界最後の日對策）。戰鬥開始後先為TIDUSリレイズ和全員ヘイスガ，然後不斷用クイックトリック攻擊。在敵人回合來到前就叫召喚獸出來做砲灰，如是者快的話，五分鐘已可以消滅它！而擊敗這傢伙的獎品「超人の証」相信只是紀念性質，並沒有實際用途。

各種追加OVERDRIVE 之取得方法

TIDUS

名稱	取得方法
チャージ&アサルト	使用 OVERDRIVE 10 次
エナジーレイン	取得チャージ&アサルト後再使用OVERDRIVE 30次
エース・オブ・ザ・ブリッツ	取得エナジーレイン後再使用 OVERDRIVE 50 次

WAKKA

名稱	取得方法
アタックリール ステータスリール オーラカリール	全為 BLITZBALL 聯賽優勝時的獎品

AURON

名稱	取得方法
流星	看過1 顆ブラスカスフィア、ジェクトスフィア或アーロンスフィア
征伐	看過3 顆ブラスカスフィア、ジェクトスフィア或アーロンスフィア
陣風	看過10 顆ブラスカスフィア、ジェクトスフィア或アーロンスフィア

歐巴特語（アルベト）辭書位置一覽

名稱	位置
歐巴特語辭書第1 卷	拯救船・甲板
歐巴特語辭書第2 卷	比西特村・討伐隊宿舍
歐巴特語辭書第3 卷	聯絡船Riki 號・動力室
歐巴特語辭書第4 卷	棋利卡酒場
歐巴特語辭書第5 卷	聯絡船Uino 號・操舵室
歐巴特語辭書第6 卷	路加＝球場・地庫（休息室）B
歐巴特語辭書第7 卷	路加＝劇場・接待處
歐巴特語辭書第8 卷	米亨街道・旅行公司（從Rin 獲得）
歐巴特語辭書第9 卷	米亨街道・新道北部
歐巴特語辭書第10 卷	蘑菇岩街道斷崖
歐巴特語辭書第11 卷	祖謝街道
歐巴特語辭書第12 卷	幻光河・北岸斯巴夫碼頭
歐巴特語辭書第13 卷	瓜德沙林民家
歐巴特語辭書第14 卷	雷平原・旅行公司（與Rin 說話回答第一個）
歐巴特語辭書第15 卷	馬卡拉那森林・往湖之道
歐巴特語辭書第16 卷	馬卡拉那湖・旅利公司前
歐巴特語辭書第17 卷	沙奴比亞沙漠・中央部(Save Point左側腹地內右上方的塔)
歐巴特語辭書第18 卷	沙奴比亞沙漠・中央部（右邊往西部出口前路牌）
歐巴特語辭書第19 卷	歐巴特根據地
歐巴特語辭書第20 卷	歐巴特根據地・居住區（主通路入口附近）
歐巴特語辭書第21 卷	歐巴特根據地・主通路
歐巴特語辭書第22 卷	聖別比爾宮・僧官專用通路
歐巴特語辭書第23 卷	拿基平原（西北山上）
歐巴特語辭書第24 卷	雷米阿姆寺院
歐巴特語辭書第25 卷	被盜去的祈禱者的洞窟
歐巴特語辭書第26 卷	奧米加遺跡

在とれとれチョコボ之秘技

要取得日曜之聖印，大家便要在とれとれチョコボ這MINI-GAME 中取得0:0:0之成績，這絕對不是件易事。但其實遊戲中有一個BUG技，可以令這遊戲變得極之簡單。首先玩者在比賽開始後，要故意在第一個轉角位處卡住（只要按實十字掣的右掣便可），等待時間到了1:55:00左右才繼續前進，並故意被小鳥撞中一次，這時應該會立即 TIME OVER ，這樣便成功了。自此以後玩者再玩這遊戲時便不會再被小鳥撞中(就像射擊遊戲中的無敵狀態般)，可以輕鬆收集場上的氣球了！

應投資多少錢在「オオアカ屋」？

在世界各地出現，目標是成為世界第一商人的「オオアカ屋」，玩者在遊戲初期可以投資金錢在他身上。到底在投資後有什麼好處？原來到了遊戲中後期，「オオアカ屋」貨品的價錢會根據玩者的投資額而改動，當然是投資越多價錢越平。但留意在投資時最多只需給他10001G ，再多付給他對價錢已不會再有影響。

有關召喚獸「アニマ」的訂正

如果玩者根據本刊上期刊登的流程前進，但卻發覺バージ＝エボン寺院・海之遺跡的封印未曾解除，取不到召喚獸「アニマ」，相信是因為忘了前往エボン・ドーム內的試練之間解謎所致。玩者只要在取得飛空艇後前來這裡，然後將試練之間地面所有純白色的地板找出來，便可以取得「破スフィア」。之後將它鑲在大房間右邊的柱上，並打開出現的寶箱，海之遺跡的封印便會自動解除。

解開《FFX》故事及ENDING之謎

《FFX》發售了已接近一個月，相信大部份玩者都已經完成了這遊戲，看過最後的ENDING了。不過筆者發現不少玩者即使玩完整套《FFX》，也不知道故事的整體大綱！事實上即使筆者懂得看日文，在玩完整套遊戲後也對故事背景有許多疑問。於是筆者嘗試將《FFX》的故事背景作出整理，希望各位讀者也能對《FFX》的世界觀有更深入的認識。 TEXT：時雨







遊戲開始前的故事發展

約在1000年前，在SPIRA兩個最大的都市——魔法都市ザナルカンド和機械都市ベベル之間發生了大規模的戰爭。在ベベル強力的機械武器面前，ザナルカンド看來已沒有希望打勝仗。這時候ザナルカンド的大召喚士エボン=ジュ想出了一個辦法，他召集了ザナルカンド所有生還者作為祈禱者，一起召喚出ザナルカンド的「夢」，令這個都市永遠存在於眾人的夢境中。而同時エボン=ジュ為了保護自己和破壞SPIRA的一切事物，就創造了SIN這究極的破壞者出來。

在ザナルカンド被SIN毀滅前，エボン=ジュ的女兒ユウナレスカ和她的丈夫ゼイオン逃出了生天。後來ユウナレスカ的丈夫成為了她的祈禱者，令她得到了究極召喚的力量將SIN消滅。不過SIN到最後並沒有消失，因為エボン=ジュ會再次附身於究極召喚身上，令它成為新的SIN，在約10年後再次出現在世上，自此循環不息。

不過在SPIRA中亦有另一個傳聞，指出上述一切事件在背後都是由ユウナレスカ一手策劃，目的是令ベベル人對エボン生畏和稱頌ユウナレスカ的所為，而事實上，ベベル最後也創造了「エボン教」，並在各地建立寺院來傳教。

SPIRA —— 死之螺旋

召喚士以自己的性命換取究極召喚的力量，以擊倒現在的SIN，但召喚士的祈禱者又會成為下一代的SIN……《FFX》的舞台SPIRA，其的名字便是取材自「螺旋」的英文「SPIRAL」，以代表在這個世界中，一切事物都只是圍繞著SIN發生，死亡、破壞永遠不會休止。

JEKT、TIDUS來到SPIRA

在第一代SIN出現了的1000年後，存在於夢境ザナルカンド中的JEKT，因為某種原因到達了現實世界的SPIRA，並機緣巧合地和AURON一起成為了大召喚士BLASKA的護衛。最後JEKT更做了BLASKA究極召喚之祈禱者，成為了最新一代的SIN。

AURON在BLASKA死後，一時憤怒起來出手攻擊授予BLASKA究極召喚的ユウナレスカ，但反被ユウナレスカ所殺。不過AURON強烈的意志令他可以繼續存在於現世中，後來他更為了完成JEKY的委託，到了夢境ザナルカンド中照顧年幼的TIDUS成人。在TIDUS 17歲時，SIN突然在ザナルカンド中出現，並令到AURON和TIDUS兩人回到SPIRA。（這便是《FFX》故事的開端）

SPIRA和夢境ザナルカンド之間的聯繫

在《FFX》遊戲進行過程中，並沒有解釋到SPIRA和夢境ザナルカンド之間是如何連接起來的，因此到底JEKT和TIDUS是利用什麼方法到達SPIRA，相信大家也不清楚。不過有一點是肯定的，便是SIN一定是兩個世界之間的橋樑，筆者自己的見解是，「夢境ザナルカンド」並非完全虛無的，而是和SPIRA一同存在的「平行世界」，而要在兩個世界之間穿梭則要依賴SIN的力量才可。

TIDUS的本質

到了遊戲最後エボン=ジュ被玩者消滅，TIDUS也隨之而消失。這是因為TIDUS本身始終是由エボン=ジュ所召喚出來的夢，當做夢的人消失，他的夢境當然也不能留在現世。但問題是在STAFF ROLL完結後，TIDUS竟再次在海中出現！玩者們對這一幕的意義都有不同的見解，有的說這是代表TIDUS已經回到SPIRA，但也有人說TIDUS是到了另一個世界繼續生存。到底哪一個才是正確？筆者不便在這裡妄下判斷。但可以肯定的是TIDUS並沒有完全消失，其實在遊戲中，早已提示到TIDUS在ENDING中並非完全消失掉。例如在取得飛空艇之後，玩者可以到世界各地的寺院探訪，而在寺院內的祈禱者（即成為了YUNA召喚獸的人）這時會向玩者說出以下的話：

「在夢消失時你也會消失……會在SPIRA的海裡、天空裡溶掉吧……不過你不用嘆息，也不用憤怒……我們本來也是人……對我們來說，實在不能不做夢……讓我為你製造新的夢之海吧……一個可以讓你暢游的大海……」（シヴァ）

「你和你的父親，應可以令我們得到安息吧……你和你的父親曾經接觸過SIN，就是那個位於死之螺旋中心的SIN呢……你們已不再是單純的夢了，試試再走遠些吧……你可能會成為令夢境完結的夢……」（バハムート）

「你雖然是個虛無的夢，但卻是個接觸過SPIRA真實一面的夢……

SPIRA不會忘記真實，也不會忘記拯救過真實的人……

不斷朝目標前進的夢啊，超越夢之終結成為真實吧……」（ようじんぼう）

由此可見召喚獸們原來一早已經預言了TIDUS最後不會永遠消失！這是否可以稱得上是HAPPY END呢？至於TIDUS是否返回SPIRA和YUNA重聚？這便留些空間給玩者自由想像吧！（SQUARE會不會在公式攻略本中解開這個謎呢……）





GAME DATA

機種	GameBoy Advance
發售商	任天堂
遊戲類型	RPG
售價	4800 日圓
發售日	8月1日

PS2/RPG/對應DUAL SHOCK

旅程三年前開始……

ZIN 四種效果

改變職業

所有的物質都有火、地、水、風四個元素的精靈ZIN 。在冒險中，可以將成為同伴的ZIN 依附在角色身上。依附了ZIN 的角色之職業會被改變，而使用的ENERGY和能力值亦同樣有所改變。在P.106可以看到每個角色的所有職業。



TEXT：MARKS

以屬性提升

決定ZIN 依附的角色時，如與之前的ZIN 同樣屬性就會令其能力提升。即是想將火屬性的能力上提時，就需要依附火ZIN 。



地屬性的ZIN 會令HP 和攻擊力提升

解放攻擊

在戰鬥中，將依附在身上的ZIN 解放，便會發動該ZIN 的固有特殊能力。當中會有直接給予對手傷害，和提升已方防禦力等，這些效果是每一隻ZIN 都不一樣的。可是解放後，該角色的能力值會下降，因此需要視乎狀況使用。



集齊持有自己喜歡的特殊能力之ZIN 後，會戰鬥可以在有利的情況下進行

精靈召喚

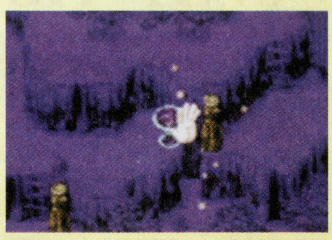
使用解放ZIN 時，可以召喚強力的精靈。在戰鬥中，一次將多隻ZIN 同時解放，這樣就可以作出強力的召喚。不過召喚後，可以再次決定依附。



可以給予多個敵人大傷害

活用ENERGY

ENERGY 是主角們能夠操控的精神力量(超能力)。除了戰鬥途中之外，亦可以在地圖上使用，而且會根據角色所依附ZIN ，令可以使用的ENERGY 改變。使用時會消耗ENERGY POINT(EP)。



將岩石和人像等移動的ムーブ是解謎的關鍵。



舞台是懂得使用ENERGY的ENERGISL所居住的哈迪亞(ハイディア)村。這條村突然受到從亞魯費(アルファ)山滾下的巨石襲擊。主角洛比(ロビン)與好友積拿度(ジェラルド)一同避難，而途中會見到在急流中遇溺的加路斯亞(ガルシア)。雖然叫了村民們來幫手拯救遇溺的加路斯亞，但因為那些突然有巨石滾下，使他和其父母，以及洛比的父親一起失去蹤影。本想再次回廣場求助，但在途中遇上了神秘的二人組，之後部份記憶更被刪除了。

CHECK 1

避難的廣場是村子的南邊。雖說是向南前行，但實際上必經之路都被從山上滾下來的巨石封死。向北面尋找道路的洛比在屋後遇見了正搬動物件的積拿度，而且成為了同伴。繞到西面的道路南下。



即使巨石滾下，也要將寶箱內的物件搬走

CHECK 2

前往廣場的途中，見到遇溺於急流的加路斯亞和擔心而保佑他的洛比父親等。在廣場，與查舒文(ジャスミン)會合，長老吩咐以使用ENERGY，所以連同村民返回現場。



村民使用ENERGY阻止巨石繼續滾下

CHECK 3

不過在他們回到現場不久，突然有顆巨石掉進上流，不單加路斯亞，甚至連同查舒文的家人和洛比父親一起失蹤。回到廣場再次求助的洛比他們於途中遇上了神秘的二人組一沙迪羅斯(サテュロス)和米迪娜(メディーナ)，而且進入戰鬥，可惜的是小孩的戰鬥力始終有限。



返回現場不久，巨石便隨即滾下來

哈迪亞(ハイディア)村

曾過三年的時間，村子回復和平。可是，當時洛比和積拿度在內心的深處後悔自己的無力，所以在這三年間埋頭苦幹地鍛練ENERGY。某一天，他們向住在村裡的鍊金術大學者一史古尼達(スクレータ)學習一些與ENERGY有關的鍊金術，他倆與查舒文一起前往史古尼達的家。

CHECK 1

洛比他們從村民口中知道史古尼達家位於村子的西面。到達其家前，遇見三年前神秘二人組，可是不用與他們戰鬥，但到底有什麼企圖呢?



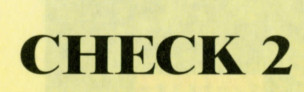
再次遇上了三年前的二人組





主角更利用ENERGY修補屋頂





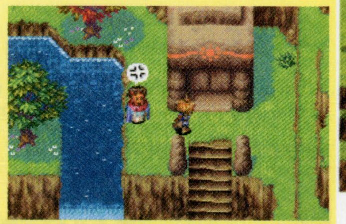
聽到史古尼達的說話，洛比便向封印了鍊金術的蘇魯(ソル)神殿進發，不過他們在通往蘇魯神殿的石級前被神官阻撓。之後趁神官走到神殿右面時，從剛才的路線走到蘇魯神殿的入口。



積拿度在三年之內不斷鍛練ENERGY



洛比準備向蘇魯神殿進發



途中被神官阻止向神殿前進

蘇魯(ソル)神殿

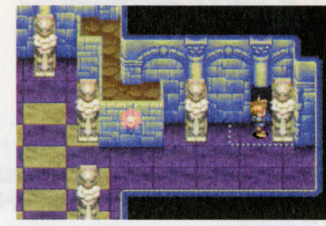
蘇魯(ソル)神殿正是旅程的開端。當中出現的隱藏地點，可以在地圖細仔地看刑，而且可知迷宮並不是十分困難。當途中找不到前路的時候，只要將石像移動便是解決的方法。

CHECK 1

在中央房間中取得ちいさなほうせき後，便裝上右面房間的牛頭石面譜，令左面房間的隱藏門打開，進入裡面房間。

CHECK 2

左右兩端的石像下會有白色虛線，表示該石像是可以移動的。當直接推開右面石像時，隱藏的通道便會出現。


推開石像就可以見到前進通道



將ちいさなほうせき裝上牛頭石面譜

やくそう
CHECK 4
ENERGY STONE
ちいさなほうせき
牛頭像
CHECK 3
CHECK 1
CHECK 2
START
マーズスター
マーキュリースター
ジュピタースター
ヴィーナススター
CHECK 5

CHECK 3

進入石像房間前，先取得另一顆ちいさなほうせき。以ムーブ移開最左的石像，而再鑲上ちいさなほうせき，之後可將最右的石像以ムーブ移開找到前路。



裝在最左的牛頭石面譜可令隱藏入口出現

CHECK 4

將右面路娜(ルナ)房間的四磚石像移動後，便可向左面蘇魯(ソル)房間的左右石像移動，而利用ムーブ拉前到之後出現的洞穴。



將正上方的石像拉至洞穴內

CHECK 5

最初先取得右下方的ヴィーナススター，而某些石柱便會昇起。順序去取マーキュリースター，シュピタースター和マーズスター。


利用上方的轉換器來移動神殿的最底層


利用升起的石柱來取得四顆スター



古普亞普(クープアップ)村



從蘇魯神殿逃脫洛比和積拿度，在離開村子時背負了地上的運命。二人在村民歡送後，便向東南的古普亞普村進發。在這裡的村長家與遇見夏美度(ハメット)召喚使一依華(イワン)，而他為了找出被偷去的夏美度之杖成為同伴。

洛比他們負起了拯救地上世界的使命

STEP 1

向宿屋二樓的男人使用リード，便知道他們的盜賊之心，因此開始將該男人捕捉的MINI GAME，利用左右夾擊便可完成。

利用前後夾擊捕捉那男子

STEP 2

走出宿屋後，利用宿屋外的梯子爬進屋頂的破穴。以ムーブ將木箱向左移便可進入裡面，而之後會與盜賊頭領戰鬥，不過之前最好先將HP 和EP 回復。



只要集中攻擊中間的頭目便可

CHECK 3

在戰鬥中打倒其才成為同伴的火 ZIN 一バーン。如當差不多輸掉時，就以逃走來避免輸掉。即使走出這地帶回來，牠亦會在這裡出現。



利用之前移動的石柱走到火 ZIN 的位置

高瑪(ゴル)山脈洞窟前

STEP 1

從古普亞普離開後，向東面行就可以到達高瑪(ゴル)山脈洞窟。先以ムーブ將梯子前和崖邊的石柱移開，弄出可行的道路。



利用ムーブ拉下岩石

STEP 2

洞窟前的岩石使用ムーブ，可惜被常春藤纏著而不能移動。這時會再見到依華，他使用スピン消除常春藤，之後他會成為真正同伴。再使用ムーブ和スピン便可進入洞窟。



依華以スピン弄走常春藤

高瑪(ゴル)山脈洞窟

構造比起蘇魯神殿更複雜的高瑪山脈洞中，會有戰鬥贏了才成為同伴的 ZIN 出現。



CHECK 1

首先與蘇魯神殿同樣，岩石只可在虛線內移動。將岩石推到最上位置時，就可以借助來抵達 ZIN 所站的位置。

CHECK 2

這裡使用ムーブ就可以將對面的岩石推落下層。之後會成為地圖中央池的踏腳石，從C點行至D點。



以ムーブ推掉對面的岩石



比利比羅(ビリビノ)町

離開山脈洞窟之後，向右面的比利比羅(ビリビノ)町進發。可是，當進入城鎮時發現入口有株人形的怪樹。這個城鎮的人們正受到變成樹木的咀咒威脅。從城鎮的人們口中得知，從城鎮的北部的石級上，就可以在宮殿中找到統治這個城鎮的瑪歌(マッコイ)，取得有關樹之咀咒的情報。

往瑪哥宮殿
やくそう
ガードナッツ
武器屋
神殿
防具屋
道具屋
5 COIN
宿屋
ねむりだま
どくけしそう

あれは 人だったのだ・・・
町のそとに あらわれた時には
もう はんぶん木になっていた

向探求木之咀咒的原因

瑪哥宮殿

進入宮殿後走向瑪哥的房間，便可以聽到解救神木咀咒的方法。雖然說沒有通往神木的路障(バリケード)鑰匙，但聽士兵說沒有路障鑰匙亦可以通過，即使問瑪哥也不能取得，這樣唯有向東而的路障而行。



沒有路障的鑰匙也可通過

比利比羅町路障

離開比利比羅町之後，向東面的步行就可以抵達路障。門的入口有個大木箱塞住而無法通過。不過利用ENERGY的ムーブ將木箱移開，便可以通過。



以ムーブ拉開木箱後，便可通過

哥利瑪森林

從路障向東北前行就可到達哥利瑪村，但全體村民都被咀咒變成樹木。這事件的原因就是村子西北面哥利瑪森林的多尼多。進入森林後，前去與多尼多會面。



看見所有村民變成了樹木

STEP 1

森林中被很多被切斷的樹和木頭阻塞著。利用推滾木頭來開創一條前進的道路。在森林的途中，出現需要利用池內浮起的木頭跳過的位置。當接下水閘的開關器就可以將池水引出，就可以移動木頭來調節位置。



以推滾木頭來開創前進的通道



在儲水後，利用浮木來通過

STEP 2

在水閘那裡右上方會有一個寶箱。這寶箱的取得方法是必需將木頭向寶箱的方向調整。



將木頭移至這樣就可以取得寶箱



多尼多樹(トレトの木)

森林最深處就是多尼多樹處身的位置。因為已被邪惡的心所支配，所以即使與多尼多說話也得不到反應。為了令多尼多回復過來，因此進入樹的內部。

CHECK 1

當一見到沒有前進的通道時，可以踏上蜘蛛網上的落葉來通過，可是要注意這些落葉是不可踏兩次。



踏回已爛的葉子，就會掉進下層

CHECK 2

在這位置潛伏了風 ZIN 。這隻 ZIN 的取得方法是需要在戰鬥中贏了牠，而當中要好好利用洛比的キュア和草藥來回復體力便可。



對スパイア使用地的攻擊最有效

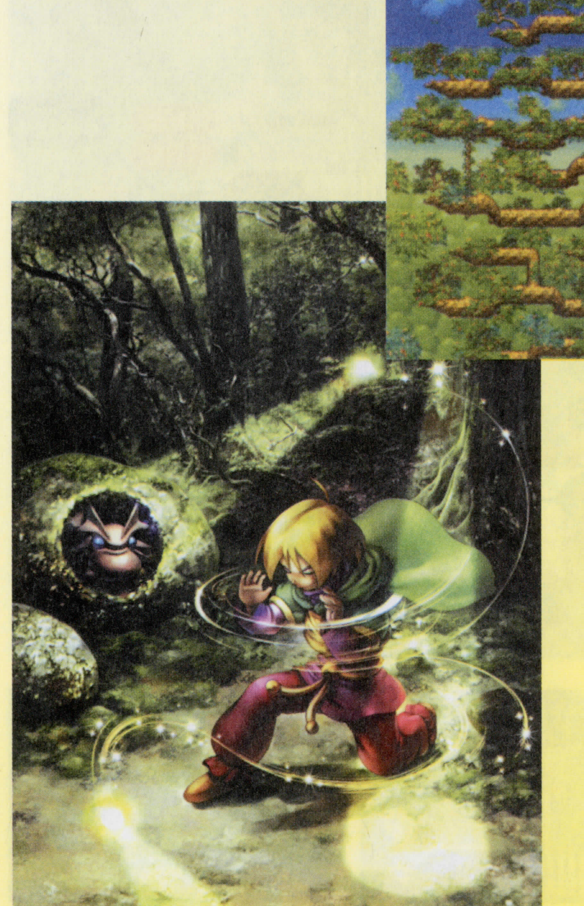
CHECK 3

通往BOSS 處身的最底層是從最頂層一口氣跳下去。只要踏兩次中央落葉就可以一口氣最底層。這裡最重要的是如何利用落葉。



利用落葉的特性來掉進最底層





BOSS

在最底層，與被邪惡的心支配的多尼多戰鬥。火屬性的ENERGY對多尼多頗為有效。由於他多用全體攻擊，所以戰鬥時要留意HP 的多少。

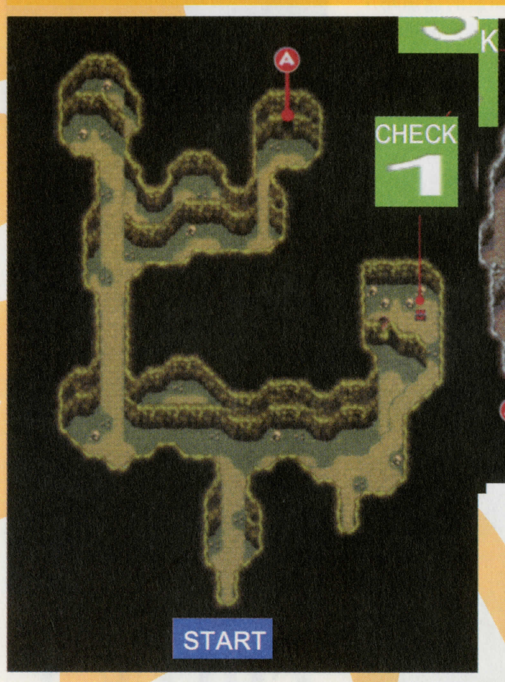


多尼多的心已被邪惡所支配



以積拿度和依華主要作攻擊

比利比羅西北的山區





打倒多尼多之後，為求取拯救哥利瑪村的藥而前往北面的燈台。前往燈台的通道上，必須經過比利比羅西北面的那座山。返回比利比羅町裝備之後，便向那座山進發。

CHECK 1

在洞窟入口進入右面，就會發現寶箱。可是，因為現在只學到有限的ENERGY，暫時不能取得。之後可以在學到某個ENERGY 回來取。

CHECK 2

在出口附近會有一條被冰柱阻塞的通道。只要將該通道附近的火盤推到的冰柱旁，就會令冰柱溶化。跳過溶掉的泉水便可到裡面。不要忘記取下寶箱中的ヒールドロップ。



利用火盤溶解阻塞通道的冰柱

伊米路(イミラ)村

前往燈台的時候，途中可在伊米路村作冒險的準備。這裡就在目的地的瑪嬌利(マーキュリー)燈台的附近，不過能應付燈台內戰鬥的實力必需有LEVEL 10，因此之前可以利用以這作據點來累積經驗值。



STEP 1

進入入口附近的房子，與裡面的老爺爺說話時可以取得からのボトル。接著，在村子裡面的教堂中聽到米雅莉的蹤影。之後，當回到那房子見面正照顧生病老爺爺的米雅莉。



從老爺爺手中取得からのボトル



從教堂的女孩口中知道米雅莉的行蹤

回到老爺爺的房子見到米雅莉

STEP 2

除了找米雅莉之外，不要忘了拿取村子內的寶箱，以及在冰瀑布內的火ZIN，而兩者都需要於村子中間的冰河中利用石頭來移動。不過進入瀑布入口，就要先以ムーブ將上方的雪人拉倒在冰河。



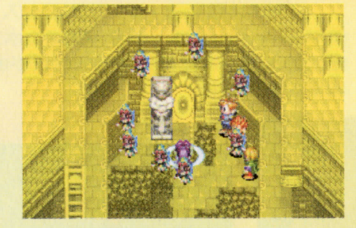
用ムーブ拉倒雪人到冰上



在瀑布內會見到火ZIN

瑪嬌利(マーキュリー)燈台

洛比將中央的石像推開，發現入口卻被封印了，這時米雅莉亦在燈台出現。她利用ブライ將封印解開。雖然米雅莉先進入，但被リザートマン阻撓。打倒リザートマン後，米雅莉便成為同伴。途中，需要利用水管的接駁來通過。


米雅莉利用ブライ解開封印


米雅莉被怪物阻擋

CHECK 1

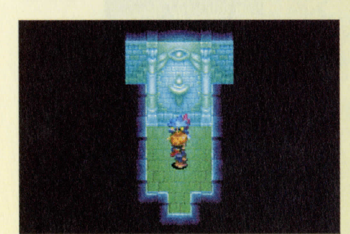
首先走到上層，從B點滑下，而抵達女神像前面。在這裡使用米雅莉的ブライ向女神祈禱，之後可以水面上跳躍三次。

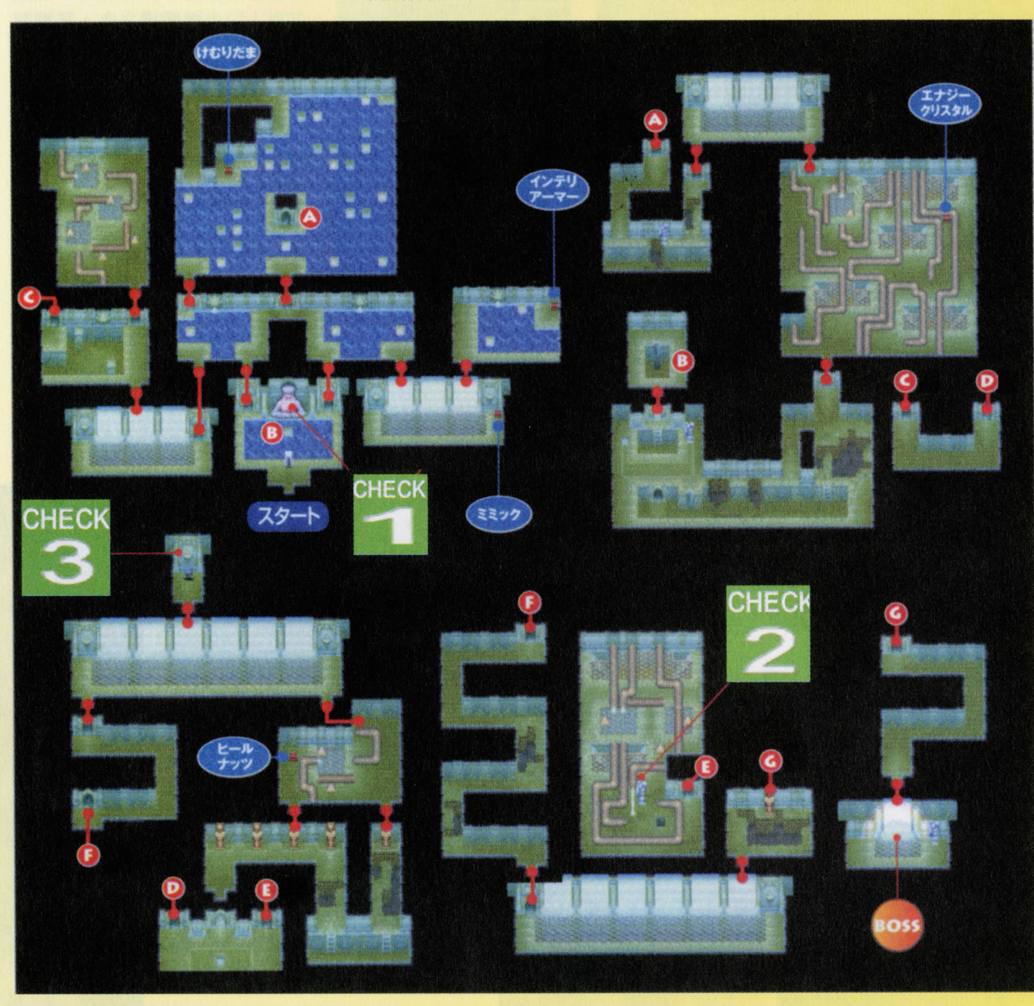
CHECK 2

在這個房間中，利用接駁到不同的水管來將當中女神像掉進下層的房間中，打開那裡隱藏的入口。接駁方法就和哥利瑪森林的木頭一樣。

CHECK 3

在這隱藏房間中的是水ZIN — ソルベ。這隻ZIN在打倒牠後才成為同伴。可是，戰鬥之後，同樣不要忘記HP的回復。雖然可以逃走，令其可在再入時出現，但敵方的HP亦已回復過來，因此這是不能逃避的全力一戰。


在瀑布後有一個隱藏的房間存在



BOSS ~ 沙迪羅斯

在燈台頂層，會與沙迪羅斯戰鬥。當中要注意他使出的火ENERGY(火柱)的攻擊(因為可以減去大部份體力)，之前經常需要令體力維持在高水平。



他的火柱可以減去依華七成體力





哥利瑪村

打倒沙迪羅斯後，便可回到燈台入口，而取得解開神木咀咒的藥一希路美斯(ヘルメス)之水。將希路美斯之水交給多尼多就可以一次過解開所有被咀咒的人們。當然哥利瑪村的村民亦由樹木變回人類，之後可以見到回復和平的哥利瑪村。





在入口處以からのボトル盛載希路美斯之水

將希路美斯之水交給多尼多，把咀咒解除

STEP 1

在哥利瑪村中，可以直接見到民家的欄柵中有地 ZIN ，可是沒有入口走進欄柵之內。其實前往的欄柵道路入口隱藏在民家屋後。


從這個位置進入隱藏通道

STEP 2

在通過前往富真寺吊橋前，最好先到瑪哥宮殿，取回瑪哥答應的報酬(寶箱)。當中需要從四個寶箱選擇其中一個，由左起是ヒールドロップ、ヒールポーション、エナジークリスタル、ふっかつのせいすい。


這就可以取得地 ZIN1

富真(フーチン)寺

渡過哥利瑪村南面的吊橋，便向富真(フーチン)寺。先到這裡的目的就是找唯一知道通過神秘森林方法的連泊(ニュンパ)，要向他使用リードオ會和洛比說話。這方法的教授條件是通過瀑布裡的洞窟的試練。

以 SHORT CUT 方式使用リード



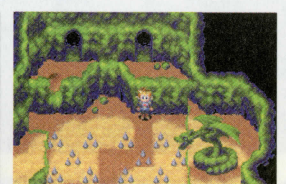
在富真寺旁可取得回復EP 的ENERGY STONE

CHECK 1

連泊所說的試練是要取得フォースのオーブ。只要將龍石像裝回眼睛，就可以看到入オーブ房間的路線(透明橋)。由於這裡有很多地那種硬朗的怪物，全員最好設有地以外的ENERGY 。



將りゅうのめを裝上龍像的眼睛位置


在高位置走上一條看不到的通道

CHECK 2

這裡的 ZIN 是風的バイス。風屬性強，對地的技弱。與這 ZIN 戰鬥之前作一點設定，使用地的 ENERGY 將其打倒。



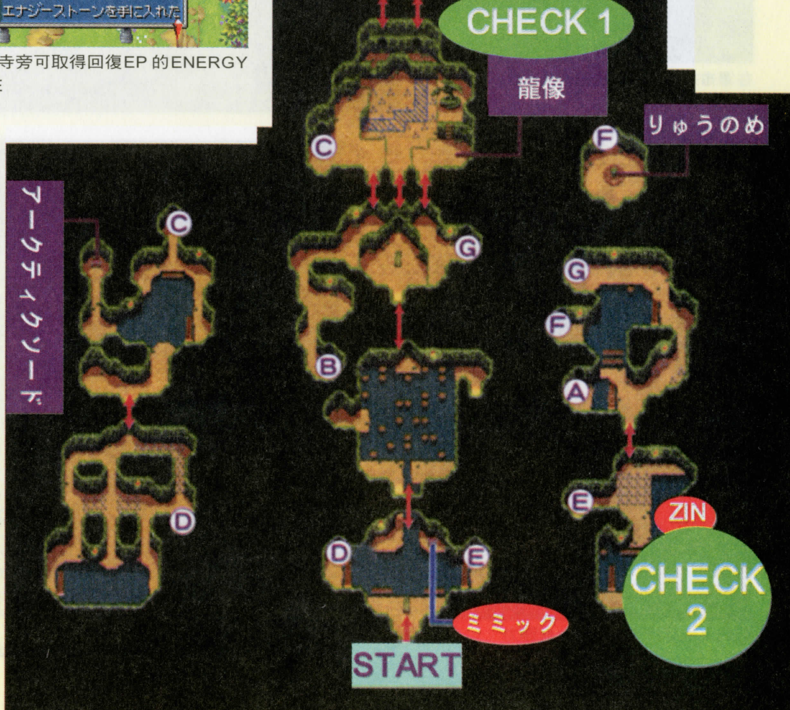
主要以地的技進行攻擊

CHECK 3

取得証明通過試練的フォースのオーブ。這裡需要選擇裝在哪個身體上，從而學到可以在遠處給予衝擊的ENERGY一フォース。



以フォース的力量通過莫高路森林



ゴル)森林

以使用フォース

③在森林的出口與基拿艾依保(キラーエイプ)戰鬥

斯恩(シーアン)村

①在道場中從綫外使用フォース將樹木折斷
②離町後，向西面的亞路迪村進發

亞路迪(アルティン)村

①追左下的怪物入礦山後，將其打倒
②從另一的礦山入口進入後，擊倒兩處的 リビングスタチュー
③從最底層入口進入最深處，將 ハイドロスタチュー 打倒
④從最底層入口後，於阻塞的岩石使用リフト

那瑪(ラマ)寺院

①從哈莫(ハモ)先生學到イマジン
②前往山脈分支路，幫助烏路武治(ウルムチ)

拿馬根(ラマカン)砂漠

①使用イマジン探找綠州路綫
②在砂漠的出口邊，與瑪迪高亞(マンティコア)戰鬥

卡尼爾(カレイ)町

①在哈美艾度(ハメエット)家發生EVENT
②離町後，前往左下的碼頭

碼頭和船

①買船票後，便可乘船
②追著下面走動的男子使用リード
③在桅杆上，取得依卡利(イカリ)的陳設品(おきもの)
④在客室發生後，往船長室
⑤交出依卡利的陳設品後，向客室下面移動
⑥在船上，與古拿基(クラーケン)戰鬥

多利比(トレビ)港口

①先進入多利比

多利比(トレビ)

①在巴比宮殿發生EVENT
②往町左上的亞路達米拿洞窟

亞路達米拿(アルタミラ)洞窟

①在亞路達米拿洞窟遇見透明人
②最深處通過方法，左右的岩可回復對應的光芒，對應岩石的光由左起是藍、綠、白、黃、紅
③幫助透明人回到透明人的地方

圓形露天劇場(コロシアム)

①往多利羅的圓形露天劇場
②在露天劇場完結後，走到巴比的位國借取 シャドーボイル
③通過岡玉納(ゴンドワナ)通行所，前往舒哈拿村

卡那高魯(カラゴル)海東南的洞窟

①從多利羅沿著湖往東南方進發

哈迪利亞(ハイデリア)洞窟

①使用リフト將史古尼達(スクレータ)家左面的岩石抬起通過
②進入後，立刻在丸太的位置使用イマジン

龍伯(ルンパ)村

①在龍伯村附近的洞窟使用チルド
②在多當巴(ドドンパ)家入口附近使用イマジン，便可看到泉口，而再使用チルド結冰來走過
③使用シャドー進入屋內
④途中在鎖上的鐵閘位置使用 ちゃッチ 取得鑰匙
⑤在常春藤位置，用 スピン 後再用 イマジン

舒哈拿(スハーラ)村

①在右下的家發生EVENT

舒哈拿(スハーラ)砂漠

①途中於大龍捲風有與 スラップリザード 戰鬥
②利用黃色的龍捲風飛往寶島

寶島

①進入地下10階，與達羅斯(タロス)戰鬥

舒哈拿(スハーラ)前的通行閘門

①不要進入沒有意思的洞窟，向右面前進

維拿斯(ヴィーナス)燈台

①於畫了壁畫的位置使用イマジン，便可見到石級
②使用キャリー移動石柱
③會見女神後，從這裡離開(有兩個選項選擇)

拿利比羅(ラリベロ)町

①往巴比燈台

巴比(バビ)燈台 ~ 維拿斯(ヴィーナス)燈台

①在確路基斯的位置使用イマジン，按下開關器
②向手持樹枝的女神使用イマジン就可取得寶箱
③在燈台頂層，與沙迪羅斯(サテュロス)和米迪娜(メディーナ)戰鬥
④接著與Union Dragon(ユニオンドラゴン)的連戰



短評：未發售的時候，筆者已對這遊戲有點期望，而結果沒有令人失望。雖然遊戲的故事比起家用機RPG少，但是畫面的表現卻比很多同樣遊戲來得好。遊戲除了故事和戰鬥之除，而且地圖上更有很多解謎原素，使玩者在戰鬥以外的時間有其他的東西玩。不過，ZIN的組合卻較為複雜，而且故事的交代長而沉悶。總括來說，可算是最近必玩的遊戲之一。

評分：8分



職業

洛比

職業名稱	ZIN
けんし	—
ナイト	地2
ソードマスター	地4
ロード	地6
せいけんし	水1
せいきし	水2
クリレック	水4
ウィッチドクター	水6 or 風6
まほうけんし	風1
マジックウォーリアー	風2
エンチャンター	風4
マシーナリー	火1
アサッシン	火2
グラディエイター	火4
バサーカー	火5
ホワイトナイト	火3・水3
ニンジャ	火3・風3
サムライ	火4・風3
マジックナイト	地1・風6
ブラックナイト	地1・火6
アースナイト	地1・水6

依華



職業名稱	ZIN
かぜつかい	—
マジシャン	風2
げんじゅつし	風4
マジックマスター	風6
占い師	地1
シャーマン	地2
ウィッチドクター	地4
エンチャンター	地6 or 火6
モンク	火1
しゅげんしゃ	火2
りゅうほうし	火4
ハーミット	水1
せいれいつかい	水2
サーヴァント	水4
スターシーカー	水5
レンジャー	水3・火3
くろまじゅつし	水3・地3
しろまじゅつし	水4・地3
エクソシスト	風1・地6
けんじゃ	風1・水6
ひりゅうほうし	風1・火6

積拿度



職業名稱	ZIN
せんし	—
ガーディアン	火2
ウォーリアー	火4
バロン	火6
せいせんし	水1
せいきし	水2
クリレック	水4
りゅうほうし	水6 or 風6
まほうせんし	風1
マジックウゥリアー	風2
エンチャンター	風4
マシーナリー	地1
アサッシン	地2
グラディエイター	地4
バーサーカー	地5
ホワイトナイト	地3・水3
ニンジャ	地3・風3
サムライ	地4・風3
マジックナイト	火1・風6
ブラックナイト	火1・地6
フレイムナイト	火1・水6

米雅莉

職業名稱	ZIN
みずつかい	—
プリースト	水2
ビショップ	水4
セイント	水6
占い師	地1
シャーマン	地2
ウィッチドクター	地4
クリレック	地6 or 火6
モンク	火1
しゅげんしゃ	火2
りゅうほうし	火4
ハーミット	風1
せいれいつかい	風2
サーヴァント	風4
スターシーカー	風5
レンジャー	風3・火3
くろまじゅつし	風3・地3
しろまじゅつし	風4・地3
エクソシスト	水1・地6
けんじゃ	水1・風6
すいりゅうほうし	水1・火6

ZIN

VIENAS (地)

ZIN 名稱	效果	位置
ソロ	強力的一擊	從夏迪亞村離開之後
グラニト	Damage 防禦	哥利瑪村，從暗道進入某家的欄柵
マイカ	戰鬥不能回復	莫路高森林
アイヴィ	敵的速度減低	越過砂漠後，左上的孤島
カルク	吸收敵人的HP	先敲響古保亞普墓地右面的鐘，再將骨頭給宿屋的狗，以イマジン看到狗所站的位置有個入口
ジー	用重力封鎖敵人的動作	第一乘船渡過多利羅，行到港口後再折返
バルブ	攻擊時武器含有コブラ的毒	寶島地下6階(需要ストップ)

MAEKILLY (水)

ZIN 名稱	效果	位置
フィズ	HP 回復	米雅莉初期裝備
ソルベ	敵人的攻擊力下降	水銀燈台的那五個瀑布內
ミルキー	敵人出現睡眠效果	在斯恩村與運水工人說話，取水後於，用チルド以冰柱通過
マーチン	回復全體HP	在亞路迪礦石的最底層入口，向右面前行
スウィズ	敵人的防禦力下降	亞路達米拿山洞的南西，過橋前的森林
ミント	全體狀態回復正常	將夏美度救出後，乘馬車回到龍巴屋，進入多巴的房間
チチ	在復活之水上回復戰鬥不能	舒哈拿前的通行閘門



MARS (火)

ZIN 名稱	效果	位置
バーン	攻擊力上昇	高瑪山脈洞窟
コロナ	敵人出現幻像效果	伊美路村洞窟前，將雪人推倒後，利用冰雪上的石頭進入洞窟
フィーバ	防禦力上昇	斯恩村北面的小島
ダイナ	敵人出現麻痺效果	卡尼爾町的右上方洞窟內(往卡尼爾的地下道)
ジェネ	回復全體EP	多尼羅町的入口右面
マグナ	全體Damage 防禦	在舒哈拿砂漠使用イマジン，便可以見到足印
ヒート	貫穿敵人防禦的加熱攻擊	從拿利比羅町的武器屋屋頂跳過去

JUPIER (風)

ZIN 名稱	效果	位置
ゲイル	連續攻擊	從比利比羅村右側石級上，使用スピン
シルキー	Elemental 體制提升	多利多內部的第一支樹枝右上方
バイス	敏捷提升	富真寺的洞窟
スモーキ	敵人出現幻像效果	拿馬卡砂漠使用イマジン
ツヴァイ	進行兩次行動	夏迪亞洞窟
エレキ	以電攻擊將敵人麻痺	亞路達米拿洞窟
ブリーズ	高確率封鎖敵人的ENERGY	巴比燈台

ENERGY

名稱	效果	EP
ムーブ	將物體移動	2
リターン	回到地圖入口	6
リード	讀心術	1
フォース	射出衝擊波	2
リフト	將物件垂直的舉起	2
イマジン	見到不能見到的東西	1
シャドー	隱身於影子中	1
ストップ	將移動中的物件停止	2
キャリー	移動輕的物件	2
キャッチ	靠近輕的物件	1
グロウ	令地圖的芽苗成長	4
スピン	剪掉常春藤	5
チルド	將水變成冰柱	5
アクア	將小火和龍捲風消失	5
キュア	回復HP70	3
キュライト	回復HP150	7
キュアベスト	回復HP300	10
プライ	回復HP100	4
プライウェル	回復HP200	8
アーネストプライ	回復HP1000	12
ウィッシュ	己方全體回復HP80	9
ウィッシュウェル	己方全體回復HP160	13
ピュアウィッシュ	己方全體回復HP400	20
リバイブ	回復戰鬥不能	15
アンチドウテ	回復毒狀態	2
プルーフ	難於撞在敵人	5



召喚

名稱	ZIN
ヴィーナス	地×1
アメン・ラー	地×2
ジュベレ	地×3
アポカリプス	地×4
マーキュリー	水×1
ネレイ	水×2
ウォーダン	水×3
ボレアス	水×4
マーズ	火×1
ジラッフ	火×2
ヴェスタ	火×3
メテオ	火×4
ジュピター	風×1
アタランテ	風×2
プロクネ	風×3
トール	風×4

GAME PLAYERS GAME・DATA

機種：PlayStation
生產商：BANDAI
遊戲類型：RPG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：3 BLOCK／15 BLOCK（PocketStation）
發售日：發售中
對應通訊DUALSHOCK／PocketStation

いっしょにお宝さがしに行こうぜ!!!

航海日誌 BY 草帽海賊團打雜 SAKURA KI

日本超人氣漫畫《ONE PIECE》，除了在本地紅得發紫之外，在台灣以至香港都均大受歡迎。此作品亦早已被化為動畫、電視遊戲以及咭遊戲等不同媒體之上，除了手提機版之外，此作《From TV animation ONE PIECE ~飛上天空吧海賊團~》是PS上的第二個作品，前作是一款動作格鬥遊戲，而今次則變成一款RPG作品，而且故事更加是從未在動畫或漫畫上出現過的原創故事，因此就算玩者對於《ONE PIECE》耳熟能詳，遊戲仍必定能為你帶來十分的親切感和新鮮感。現在就讓筆者帶大家進入ONE PIECE的世界成為海盜吧。

From TV animation ワンピース ONE PIECE とびだせ海賊団!

From TV animation ONE PIECE ~飛上天空吧海賊團~ 我們是個海盜

古之黃金

自從海盜王羅渣在被處決前，留下ONE PIECE寶藏在大海的傳說後，世界便正式步向海盜世紀。頭帶草帽的少年路飛，為了找到ONE PIECE成為海盜王，離開了家鄉找尋同伴，與劍豪卓洛、航海士奈美、廚師山治和砲手烏索普組成草帽海盜團。他們在偉大航道附近，合共六塊隱藏在東海被稱為的「伊尼斯艾之黃金」，當山治在海底找到了第五塊碎片時，他們的海盜船前進號被謎之鋼鐵船襲擊，五人和五塊碎片亦同時失了影縱。與此同時，一位少年（主角）與一名男同伴與一名女同伴組成海盜團，為了要集齊所有的「伊尼斯艾之黃金」而向大海出發。

山治找到第五塊碎片

奈美感到一陣怪霧正在增加

突然出現的機械船撞向前進號

奈美被嚇得花容失色

CHECK 1. 成為海盜

遊戲開始時玩者要先為自己的海盜團設定一切，首先當然是主角的顏色、類型和名字，雖然除了路飛之外，其他的人物也是不討好的壞角色，但不要太放在心上，玩者只需要考慮攻擊、防禦和速度的數值，配合自己的喜好去選擇便可以。之後的男女同伴也是一樣，只不過是多了外型上的選擇吧。接著當然是替自己的海盜團改個帥名稱，或者可以使用電腦隨機出來的名字也可以。最後決定的是自己海盜團的信念，如果不太懂日文的朋友改個英文的也可以，改得不好日後亦可以隨意修改的，放心吧。



為自己的海盜團作設定


主角組成海盜團

航海日誌1 ~科斯島海域~

自從海盜王羅渣在被處決前，留下ONE PIECE寶藏在大海的傳說後，世界便正式步向海盜世紀。頭帶草帽的少年路飛，為了找到ONE PIECE成為海盜王，離開了家鄉找尋同伴，與劍豪卓洛、航海士奈美、廚師山治和砲手烏索普組成草帽海盜團。他們在偉大航道附近，合共六塊隱藏在東海被稱為的「伊尼斯艾之黃金」，當山治在海底找到了第五塊碎片時，他們的海盜船前進號被謎之鋼鐵船襲擊，五人和五塊碎片亦同時失了影蹤。與此同時，一位少年（主角）與一名男同伴與一名女同伴組成海盜團，為了要集齊所有的「伊尼斯艾之黃金」而向大海出發。



烏索普把主角們救了



這艘便是前進號



烏索普身上也有一塊碎片

珍禽異獸保護者

CHECK 2. 航行需知

當玩者離開了城鎮或商店的話，便會進入航行畫面，玩者要控制船隻的移動，在廣闊而複雜的航道上進行不同的行動。船的基本移動只需要按十字掣（左SHOCK），╳掣是BREAK，按著╳不放再方向掣可調整航行角度。當取得炮彈亦可以向其他船或岩石（淺啡色）作攻擊，只要按一下R1掣，炮彈便能從船頭射出來，不過由於炮彈會有拋物線，玩者不要太接近才發射，否則很難會命中目標物。航行的時間要留意海面，沿岸的商店和城鎮，海面的急流和礁石，敵人和平民的船隻（注1），有寶箱和食物的空地，還有海上飄浮的貨物箱都要玩者好好留意，然後才能作出正確的行動。當玩者把船靠近可以著陸的地方，這便會有小視窗出現給選擇（注2）。

注1：海軍是海鷗旗、海盜是骷髏旗和平民是空白旗
注2：著陸按〇掣，CANCEL按╳掣



烏索普會教玩者基本操作



航行時要留意四周

寶箱地

— 好像老虎機那樣去決定寶箱有什麼，第一次按〇掣決定物品的種類，有珍品、炮彈和酒等等，第二次是決定物品的質素，最好是三顆星，最差是一顆也沒有。有些物品取得後還未能使用或買賣，要拿去鑑証屋檢驗過後才可以能使用。


好像老虎機的寶箱系統

武器屋

— 玩者除了可以從寶箱和鑑證屋取得武器之外，還可以從這裡購買或售賣，不同的武器有不同的特性，有全體攻擊或單體攻擊，攻擊咭片的編排亦會有不同（詳情看戰鬥解說）。另外，有一些武器可以透過鍛造（きたえる）這指令來提升武器的LV。



武器也可以升級

鑑証屋

— 玩者拿到一些珍貴物品或武器的時候，有些時候要帶來這裡作鑑証，如果是一些珍貴但又不能使用的東西，鑑證屋的老闆便會開價給妳收買，而玩者亦不能不賣給他（可惡）。如果鑑證出來是好用的武器或防具，當然要裝備起來呢。



找到珍貴物品定要拿來鑑證

防具屋

— 遊戲中只可以裝備一項防具，並沒有分開身體各部份，所以在防具店中出現的物品，除了裝甲和服裝之外，還會有頸項或指環等出售。不過只要利用琢磨（みがく）這指令，有些防具亦可以提升LV的。



防具也可以升級

酒場

— 只要是RPG遊戲便會有的地方，除了可以收集情報之外，主要的功能是售賣食物的地方，當玩者的糧食下降時，玩者便可以來到這裡購買糧食，至於糧食的儲存量，是船隻的大少直接影響，如果糧食用光便會死亡。



酒場是補給重地

造船所

— 如果玩者的船在戰鬥中或航行中受到損害的話，玩者可以來到這裡作修理，而且還可以把船隻的性能改造，當然補給炮彈也是有可能。不過玩者要留意一點，每艘船也會有界限，當提升到某數便不能再升。



提升船的基本能力值

食物空地

地圖上有一些可以著陸的地方用一顆樹顯示，不過如果樹上還有蘋果的話，這代表這裡可能會有食物（水果），只要登上這些空地的話，玩者的食物數值便能作補給，如果附近沒有酒場便可以來這裡作補給，但要留意只可以取一次。



野果看來很好吃



CHECK 3. 船上戰鬥

當玩者的船與其他的船接觸時，便會自動進入這個戰鬥系統之中。每場戰鬥最基本的人數是三對三，只要把對方三人的HP減至0便可取勝。角色行動的先後是速度影響，當行動時可以選攻擊（○掣）、防禦（□掣）、逃走（╳掣）和自動攻擊（△掣）。選擇攻擊後便會來到咭系統，玩者要按○掣才能選擇，停在紅線上的咭便是這次攻擊的強弱（注1），若然咭的下方有漢字，代表將會附加不同的效果（注2）。如果玩者或敵人有ONE PIECE世界的人作幫手時，便會有機會使出獨有的招式，當然要抽中助效果咭時才會有效。但是不同的招式會扣掉協助數值，當99個數值用完時便不能使出獨門招式了。

注1：咭分為強、中、弱和MISS四種，會以火花的強弱作分別

注2：心字可以再抽一張，攻擊力強弱會影響快慢、助字可使出特殊技、強字增加自己攻擊力、弱字會降低敵方防禦力、治字可以增加少許HP、異字令敵人睡眠或麻醉等



戰鬥時會3對3



攻擊力強弱眼看便知

前進號離開了海邊小屋之後，烏索普便叫主角往左下那水閘出發，先在這小島繞一個圈，他會把一些航海的基本知識教給主角。在這個熱身圈之中，主角會學到如何操控海盜船，與敵人戰鬥和收集寶箱和物品等等。當繞完一周回到開始時那小屋後，便可以經過西邊的水閘出航。這時有一把很甜美的聲音請求打開水閘，誰知打開門後是醜婦海盜亞比達，於是前進號便與她發生戰鬥。最後憑著前進號的強火，終於把亞比達擊退。



四周也是海盜的世界



中了金鋼棒亞比達的美聲計

CHECK 4. 炮火戰鬥

這種戰鬥方法並不會常常發生，只會因為出現特別EVENT時才出現。攻擊的方法非常簡單，只是用方向掣（左SHOCK）來移動游標，然後按○掣發炮攻擊便可，但玩者要留意畫面下方的力度計，按著時間越耐力度越強，游標亦會變越來越細小。要打中敵船紅色的交叉位置，敵船才會受到損害。另外，要防禦敵炮的方法很簡單，只要以密集的火炮來抵銷敵炮彈便可，但當接近戰時要一邊防禦一邊攻擊會較吃力，總之記著先防禦後攻擊，待敵炮火慢下來才攻擊，這才是必勝之道。



要擊中紅交叉



用密集炮火防禦

打倒了亞比達之後，烏索普便命令再次出航。剛通過水閘不久，便撞上一個貨箱，內裡竟然走出了一個載著草帽的奇怪男子，正當眾人在擾攘的時候，烏索普從船倉走了出來，原來這草帽少年正是路飛。由於路飛想吃肉，所以烏索普便替他釣魚。豈料烏索普把一條海皇類釣了上來，半天釣的他大叫救命。路飛見狀便使出橡皮槍把海皇類打走，但之後才發現烏索普在牠那裡，於是便叫主角們快快去追。可是路飛只是嚷著向追，卻未能指出正確的方向，令到主角們感到十分頭痛。（選項中選おそうしき便可）



路飛又藏在酒桶內

烏索普釣魚給路飛



不過竟然釣到海皇類大魚



可笑地路飛大魚和烏索普一起打走

航海日誌2 ~當島海域~

因為路飛的行為表現得亂七八糟，於是主角的海賊團便相議會否與他同行找烏索普（選擇ルフィを信じよう），不過因為他始終也是惡魔果實的力能者，所以有他同行始終會有幫助。由於路飛急著要找肉吃，於是進入了最接近的海岸，這時路飛覺得這是個熟悉的地方。在科沙村（フーシャ村）著陸之後，路飛便像一支箭跑了出去。這時這裡的村長出現，他似乎並不喜歡以海盜居稱的主角們。主角們問他有沒有聽過伊尼斯艾的碎片，他便叫主角們到瑪利諾的酒場中打聽。到了酒場後與瑪利諾傾談，會聽到原來路非是個獎金3000萬貝的名海盜，而且亦知道曾經有個古老打扮的海盜，曾經在這酒場上談及過伊尼斯艾的碎片。


橡皮戰斧
橡皮火戰炮


橡皮汽球防禦
橡皮銃亂打

CHECK 1. 善用指南針和海圖

遊戲的每一個地區，範圍非常之廣闊和複雜，如果漫無目的那樣航行的話，那麼絕對會成為迷路海盜，因此玩者絕對要好好善用指南針和海圖。指南針在航行的畫面右下方，如果有顯示指針的話，只要按照指示繼續航行的話，很容易便能找到目的地。至於海圖畫面需要按△掣才能叫出MENU畫面，選擇海圖的話便會顯示玩者在該水域中曾經行過的路線，而且還可以作方大縮小。海圖中紅點代表著陸點，黃色代表船隻，藍色部份代表暗流。不過玩者要留意一點，遊戲中的地點和目的地，有時也只會利用言語來提示玩者，那時候就要玩者自己好好地去找目的地了。



畫面右下角的便是指南針



水泡在海圖上表示目的地

瑪利諾知道主角們是路飛的朋友後，於是便熱情地款待他們，就在這個時候路飛大讚這店的食物好味，他這時才發現自己回到家鄉科沙村，瑪利諾用她自信的食物來歡迎他回來。突然村長來到酒場，通知瑪利諾那「近海的精靈」又再出現的消息，從消息看來那條所謂「近海的精靈」，就是被路飛打走的那條海皇類大魚。於是路飛和主角們便決定去牠出現的比荷艾魯村（ピンホエール村）看看，也有可能會找到烏索普。村長答應如果主角們能夠退治那海怪的話，他便會獎勵路飛們。不過首先叫眾人到他的家，他會把捕魚的工具交給主角。當主角們正要航行到沙魯格海域（サルガッソ海域），真的遇上了海皇類和近海的精靈，牠見到了路飛後又再逃到沙魯格海域。



瑪利諾說路飛與撒古斯的事蹟



村長把魚槍交給路飛們


這些並不是海皇類



近海的精靈便是牠

CHECK 2. WORD MIX BATTLE

遊戲中除了之前兩種戰鬥之外，還有這個特別的WORD MIX BATTLE，戰鬥方法十分之簡單，玩者只要從一大堆的句子中，選擇日文單字的較長的句子，投到怪物的身上就會計算句子有多少單字，那麼敵人便會得到損傷，只要在自己的HP未減至0前打倒牠，這樣便能簡單地獲勝。

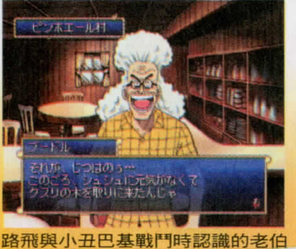

進入WORD MIX BATTLE畫面





跟隨著指南針的指示來到沙魯格海域的北面，在酒場中和老闆對話，得知到近海的精靈在附近海域活動，對於他們的商船做成威脅。如果主角答應他去對付那精靈的話（選擇はい），那麼他便會告訴牠的位置在沙魯格海域的中央附近的山洞內。眾人跟著指南針的方向移動，經過一些低礁地帶後，再用炮彈轟開山岩，前進號便可以接近山洞著陸。路飛他們真的找到了那條海皇類大魚，可以和牠打了數回合之後，眾人都因為不是牠對手而暫時撤退。再次回到比荷艾魯村與酒場的老闆談話，他今回叫我們問那邊的老伯。這位叫科多魯（ブードル）的伯伯與路飛是相識，以前路飛曾替他們的村趕走小丑海盜巴基。老伯說小狗趣趣身體不適，雖要一種稱為伊他他比的藥草來治病，不過最近運送這種藥的船也會被近海的精靈襲擊，由此可見那大魚很喜歡這些藥草。主角們決定利用這些藥草來對付牠，老伯告訴從這裡的西南方拿莫拉基村（ナモナキ村）可以取得，於是眾人便立即起航。

用藥草再戰大魚

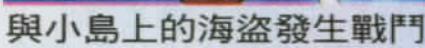


路飛與小丑巴基戰鬥時認識的老伯



來到拿莫拉基村





與小島上的海盜發生戰鬥



路飛等人來到拿莫拉基村取伊他他比木，酒場的人說要到西北面的小島取得，可是那裡卻被海盜佔領著。路飛是位目標成為海盜王的人，所以怎會害怕這些雜牌海盜團（連續三次戰鬥之後，選擇そうしようか，戰鬥方面只要好好利用路飛的協助，多些使用ゴムゴムの銃亂打）。主角們把他們打倒了之後，終於取得了那藥草，接著便全力回到那大魚的洞穴去。這次面對那大魚時，利用剛得到的伊他他木，引牠離開了這個洞穴（先選擇イタタビの木を使う，之後再選擇投げつける）。大魚離開了洞穴之後，眾人便開始搜索烏索普。突然有一個聲音怪裡怪氣，全身被著海草的怪人出現，路飛誤會怪人是魚人阿朗，正要出手時幸好其他人認出是真正的烏索普。大魚離開了洞穴後留下了牠的小孩子，烏索普覺得牠們很可愛，不過路飛似乎想要把牠們當飯吃。就在這個時候大魚回來了，於是路飛便與牠決一勝負（選擇戰う）。海皇大魚被打了一輪後，整個人好像發了狂一樣，舉起巨石投向大魚，還要使用絕招橡皮火戰炮。就在這千鈞一髮的時間，烏索普把大魚的小孩救出洞外。



烏索普吧……



大魚的小孩很可愛



路飛越戰越失控





大魚戰意全失

大魚吃過路飛的橡皮火戰炮後，戰意亦已經全消，這時烏索普叫停路飛。眾人把魚孩子交還給大魚，為了報答烏索普等人教了牠的孩子，於是便把一顆奇特的寶石送給主角，之後牠們亦出發返回大海之中。當路飛和烏索普走出洞穴後，眼前景像嚇得二人大叫出來，不知是否路飛剛才打得太過激烈，前進號的中央主帆斷了不能使用。這時剛才的大魚返回頭，替路飛等人把船拖回科沙村。村長看到主角手上的寶石後，有一種十分懷念的感覺，因為寶石內的東西很像一隻刻著S字的指環。這時瑪利諾剛好經過，因為店內的食物已經給路飛和烏索普吃光了，所以她要出來購買食物回店內。村長把大魚送給主角的寶石給瑪利諾看，她同樣感到好像在那裡見過。原來在這些大魚的肚內，如果有些東西長久不消化的話，便有可能會結晶化，這個寶石便是一個好例子。（筆者覺得可能是撒古斯的介指）。



前進號的主帆斷了



村長把100萬貝利交給主角們

寶石的內裡有隻刻上S的介指



路飛好像吃極不厭



接過了村長的100萬貝利的獎金之後，瑪利諾便要請主角等人來到她的店內吃飯，路飛和烏索普仍然是這樣狼吞虎嚥，這都怪瑪利諾煮的食物太好吃。當路飛吃飽了之後便嚷著開始起航，烏索普說還未把前進號修理好，因為這並非一朝一夕的事。主角們由於剛收到100萬的獎金，於是便提議買一艘船繼續冒險找伊尼艾斯的碎片和路菲的同伴（選擇ほかの方ほうをさがそう）。不過修理前進號的重任，路飛便把責任交給烏索普，主角們亦都到造船所購買新船。主角們等人知道路飛要找回同伴，於是便問他想去那裡，他最初並沒有任何的打算，後來便決定到充滿了海軍的車路捷城（シェルズタウン），不過由於現在的船不是前進號，因此身為船長的主角一聲令下便出發（選擇シェルズタウンに行こう）。



烏索普也在狼吞虎嚥



海上屋台

TO BE CONTINUE ••••

GRAND MAP MENU.

當遊戲過了版之後，或者在故事模式進行中（按SELECT後再選擇はい，但要留意完成了的故事，要在這關從新開始），便會自動地留在這個GRAND MAP MENU的畫面內，玩者除了可以在這裡作SAVE之外，還有很多有趣的地方和模式。好像可以對應PocketStation的迷你遊戲，還有收集《ONE PIECE》系列的戰鬥咭片等等，好讓玩者在完成所有關數之後，仍有很多東西讓玩者挑戰，現在待筆者為大家作詳細介紹。

航海日誌へ記錄

當玩者完成了一版STAGE之後，便應該在這裡作記載之用。每張SAVE咭只需要3 BLOCK，但只可以擁有一個SAVE，如果要多幾個SAVE作BACKUP的話，那只好多準備SAVE咭。

航路の選擇

遊戲中的故事模式和自由模式的開始地，故事模式只要選擇未玩過的STAGE便可以，這樣玩者要完成關數內的謎與事件。自由模式主要讓玩者在廣大的地方作提升LV、海盜名聲、收集咭片和完成海圖。當玩者不想繼續玩的時候，按SELECT掣便能返回GRAND MAP MENU，如果是故事模式的話之前完成的事件會不算數，這點玩者要留意。



進入遊戲前必須先選這裡

旗印エディット

玩者可以在這裡設計屬於自己的海盜旗標誌，不過如果想利用廠商為大家設計的海盜旗標誌，但最好當然是自己設計比較好玩啦



可以自行設計

也可以使用原有的

ポケット海賊團

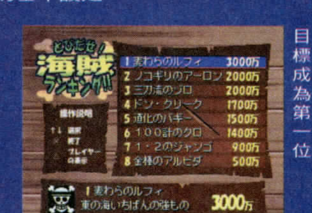
如果玩者有PocketStation的話，便可以從這裡DOWNLOAD迷你遊戲《POCKET海賊團》（需要12 BLOCK）。遊戲共有兩個迷你遊戲，第一個是BATTLE EVENT，玩者只要選擇主角或兩位手下其中一位，與敵人作戰鬥，如果勝了的話便可以取得寶物或金錢。另一個是釣魚遊戲，只要配合釣的移動，便能把魚釣倒，當然是用來補充食物。

ステータス

ステータスメニュー — 可以看到海盜團的基本數值，物品和誰人協助等等資料
キャッチフレーズをかえる — 可以更改海盜團的信念
カードダスアルバム — 在遊戲中可以收集齊一系列的戰鬥咭
ランキング — 海賊名聲排名榜，要取得高位唯一方法是多戰鬥
オしょんめニュー — 一些遊戲的基本設定



誰是助手也清楚



目標成為第一位



要集齊所有咭並不容易



自己的海盜團也一目了然

短評

由於前作是個動作格鬥遊戲,不過玩後十分之失望，但這作品的類型是RPG，因此心裡又產生一些期待。結果玩過之後卻有一點驚喜，首先遊戲中人物的表情變化多，而且大部份也有動畫版的聲優作配音，所以投入感大大增加不少。另外，遊戲中的內容多姿多彩，戰鬥的方式也有四種之多，再加上每版的版畫也很廣闊，內容真的十分充實。筆者最喜歡它的儲咭系統,要收集齊全並不是容易的事。不過遊戲並不是完美，某程度上可以說是難易度太低，不過對於不常打機的FANS來說亦是件好事。

評分：8分





遊戲類型	SLG
機種	PS2
生產商	ATLUS
售價	6800 日圓
發售日	發售中



GROWLANSER II グローランサーII The sense of justice 戰略指南

文：小寶寶

由漆原智志老師擔當人物設計的SLG系列GROWLANCER，現在已是第二集了。在上期的介紹中已經簡略介紹了各人的資料，以及遊戲開始的「相性診斷」問答的分析了。接著下來，便要為大家開始各個RMC戰的攻略。但在之前還得再為大家講解一下重要的系統。

攻略前必讀！精靈石和戒指

在遊戲中，各個角色的基本屬性都是由升級而增長的，當然，也有防具可以用來增加角色的防禦力，但可以影響其他屬性的卻只有一樣物件 - Ring‧Weapon。然後再在Ring Weapon加上精靈石，便可以追加不同的特殊能力！所以，一定要為主角挑選一件合適的Ring Weapon，才可穩操勝券。

Ring Weapon 可以在戰鬥中擊倒對手而取得。而在取得之時，大家可以意到它的名稱是為為兩部份的。就以其中一隻為例，「無名な騎士のリオン 3-1-0」的前半「無名な騎士」暗中隱藏了它所能改變的屬性數值，而中間「リオン」則表示它所會改變的屬性，最後「3-1-0」就是表示它可以放入哪些精靈石。先看看以下表一：

Ring ‧ Weapon 的前置詞表

前置詞	MHP	MMP	STR	ATK	DEX	DEF	INT	HIT	MOV	ATW
無名的戰士	2	2	2	2	2	2	2	5	2	-2
幸運的戰士	6	2	4	4	2	2	2	10	2	-4
俊敏的戰士	10	2	6	6	2	2	2	15	2	-6
有能的戰士	15	2	8	8	2	2	2	20	2	-8
氣高的戰士	20	2	10	10	2	2	2	25	2	-10
壯麗的戰士	25	2	12	14	2	2	2	30	2	-12
高德的戰士	30	2	14	18	2	2	2	35	2	-14
神聖的戰士	35	2	16	22	2	2	2	40	2	-16
英雄的戰士	40	2	18	26	2	2	2	45	2	-18
無名的騎士	2	4	2	2	4	4	4	5	4	-2
幸運的騎士	6	4	4	4	4	4	4	10	4	-4
俊敏的騎士	10	4	6	6	4	4	4	15	4	-6
有能的騎士	15	4	8	8	4	4	4	20	4	-8
氣高的騎士	20	4	10	10	4	4	4	25	4	-10
壯麗的騎士	25	4	12	14	4	4	4	30	4	-12
高德的騎士	30	4	14	18	4	4	4	35	4	-14
神聖的騎士	35	4	16	22	4	4	4	40	4	-16
英雄的騎士	40	4	18	26	4	4	4	45	4	-18
無名的男爵	2	6	2	2	6	6	6	5	6	-2
幸運的男爵	6	6	4	4	6	6	6	10	6	-4
俊敏的男爵	10	6	6	6	6	6	6	15	6	-6
有能的男爵	15	6	8	8	6	6	6	20	6	-8
氣高的男爵	20	6	10	10	6	6	6	25	6	-10
壯麗的男爵	25	6	12	14	6	6	6	30	6	-12
高德的男爵	30	6	14	18	6	6	6	35	6	-14
神聖的男爵	35	6	16	22	6	6	6	40	6	-16
無名的子爵	2	8	2	2	8	8	8	5	8	-2
幸運的子爵	6	8	4	4	8	8	8	10	8	-4
俊敏的子爵	10	8	6	6	8	8	8	15	8	-6
有能的子爵	15	8	8	8	8	8	8	20	8	-8
氣高的子爵	20	8	10	10	8	8	8	25	8	-10
壯麗的子爵	25	8	12	14	8	8	8	30	8	-12
高德的子爵	30	8	14	18	8	8	8	35	8	-14
無名的伯爵	2	10	2	2	10	10	10	5	10	-2
幸運的伯爵	6	10	4	4	0	10	10	10	10	-4
俊敏的伯爵	10	10	6	6	10	10	10	15	10	-6
有能的伯爵	15	10	8	8	10	10	10	20	10	-8
氣高的伯爵	20	10	10	10	10	10	10	25	10	-10
壯麗的伯爵	25	10	12	14	10	10	10	30	10	-12
無名的侯爵	2	12	2	2	12	14	12	5	15	-2
幸運的侯爵	6	12	4	4	12	14	12	10	15	-4
俊敏的侯爵	10	12	6	6	12	14	12	15	15	-6
有能的侯爵	15	12	8	8	12	14	12	20	15	-8
氣高的侯爵	20	12	10	10	12	14	12	25	15	-10
無名的公爵	2	14	2	2	14	18	14	5	20	-2
幸運的公爵	6	14	4	4	14	18	14	10	20	-4
俊敏的公爵	10	14	6	6	14	18	14	15	20	-6
有能的公爵	15	14	8	8	14	18	14	20	20	-8
無名的皇帝	2	17	2	2	16	22	16	5	25	-2
幸運的皇帝	6	17	4	4	16	22	16	10	25	-4
俊敏的皇帝	10	17	6	6	16	22	16	15	25	-6
無名的勇者	2	20	2	2	18	26	18	5	30	-2
幸運的勇者	6	20	4	4	18	26	78	10	30	-4

Ring ‧ Weapon 的中置詞表

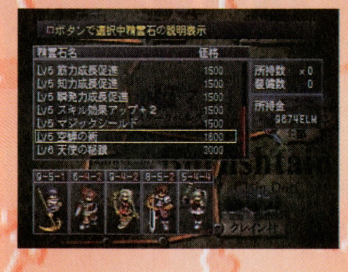
中置詞	MHP	MMP	STR	ATK	DEX	DEF	INT	HIT	MOV	ATW
アード	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-
バルド	-	○	-	-	-	-	-	-	-	-
グリス	-	-	○	-	-	-	-	-	-	-
ハース	-	-	-	○	-	-	-	-	-	-
ルアス	-	-	-	-	○	-	-	-	-	-
リオス	-	-	-	-	-	○	-	-	-	-
ラウン	-	-	-	-	-	-	○	-	-	-
グラン	-	-	-	-	-	-	-	○	-	-
ラム	-	-	-	-	-	-	-	-	○	-
ヴィド	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○
ヴォレン	-	-	-	○	-	○	-	○	-	-
フリード	○	○	-	-	-	-	-	-	○	-



再次以「無名な騎士のリオン 3-1-0」為例，在中置表中可找到「リオン」是代表了ATK，即是攻擊力的屬性，而「無名な騎士」一行中，ATK 一欄的數值是2，那麼，即是如果裝備了它的話，角色的攻擊力就會+2。而「3-1-0」的意思就是這Ring Weapon 可以裝上一粒Lv3 或以下，一粒Lv1 或以下及一粒Lv0或以下的精靈石。但由於遊戲中是沒有Lv0的精靈石的，所以換而言之，這個空位不能裝上任何精靈石了。精靈石可以在商店中買得到，或是在某些事件中得到。但是，如果Ring Weapon 的等級不夠的也是沒有辦法使用的。所以，要遇到一隻好的Ring Weapon 可不是容易的事哦。

多重勝利條件

本遊戲和其他的SLG一樣，都是以做到勝利條件就會過關，而遇到失敗條件便會Game Over。但在兩者的絕對條件下，還有不少空間可以用以測試出玩者的能力，或者某些時候失敗得不太過份，影響不了故事情節的話，電腦也可以讓玩者過關。於是本遊戲設定了完全過關，普通過關及失敗過關三種條件，做得愈好的話，在戰鬥後所得經驗值也會愈多。當然，本攻略是以完全過關為目標的！大家也要努力哦！好，戰前的預備都說完了，開始應戰吧！！





戰鬥 #01 士官候補生一般採用實技試驗

成功條件 -

完全過關：偉恩(ヴェイン)及舒拉達(シュナイダー)健在，而其他部隊全部被擊倒。
普通過關：偉恩及舒拉達健在，而其他部隊1~5隊被擊倒。
失敗過關：偉恩或舒拉達被擊倒，而其他部隊全部被擊倒，或者超過了時間限制。
失敗條件 - 沒有

活用「執雞」火箭







在這一戰中是沒有失敗條件的，所以如何糟糕的話也會過到關。但這一戰卻關係到主角以後的屬性成長(此戰是計算主角的成長評價表的其中一個重要因素！)。在這戰中要將對手全滅一點也不難，因為他們是會互相無差別亂打的，所以只要小心地看著他們的HP，在他們互鬥其間乘其漁人之利，便可以輕易取勝。另外，舒拉達可以使用FireArrow(ファイアアロー)先待機著，見有時可以「執雞」的話便可以立即補上一擊。

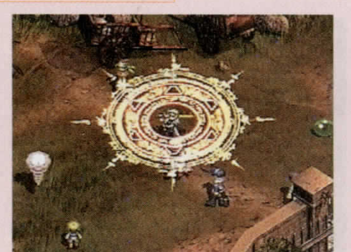
戰鬥 #02 史達保(スタークベルグ)防衛戰

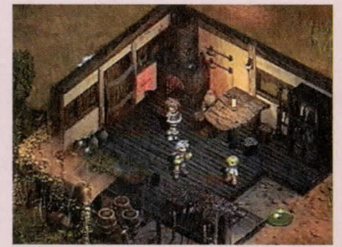
成功條件 -

完全過關：路根(ローガン)、禾魯格(ヴォルガング)及傭兵全部健在的情況下將敵人全滅
普通過關：路根、禾魯格及傭兵其中一個倒下的情況下將敵人全滅
失敗過關：路根、禾魯格及傭兵其中兩個或以上倒下的情況下將敵人全滅
失敗條件 - 偉恩、舒拉達及市民其中一個被擊倒

請量力而為







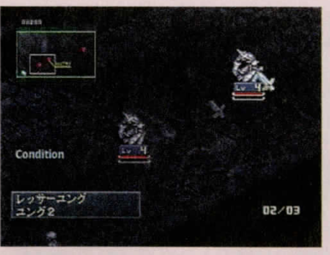
此關中一開始會見到兩隻比主角們等級高很多的怪物，不要理他們吧，因為主角們都是理不來的，留他們給電腦的角色吧。可以先將偉恩調至左方小屋的門前守衛見機行事，而舒拉達則在另一方支援。由於FireArrow的有效範圍很廣，所以可先行詠唱，到時機時才放出來。兩位主角們只要用心處理等級較低的小惡魔和史萊姆便行了。請緊記：量力而為。和等級差達十級以上的怪物硬碰是沒有好結果的。

戰鬥 #03 遺跡的陷阱

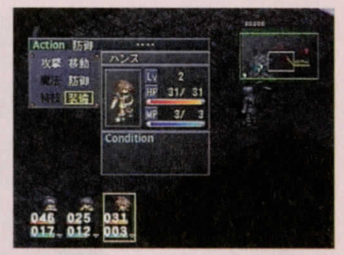
成功條件 -

完全過關：機關在第四次發動前將敵人全滅
普通過關：機關在第四次發動或之後將敵人全滅
失敗過關：無
失敗條件 - 偉恩、舒拉達、漢斯(ハンス)其中一人倒下

以速度戰勝一切







如果在之前兩戰覺得都沒有難度的話，相信大家都可以輕易處理。不斷直接攻擊便可以了。而因為後來的少年漢斯是擁有遠程攻擊，而且他的速度非常高，所以請好好應用它的攻擊來補助。其實在這一關這重要的就是在開始時便要不斷推前，怪物們會自動追過來的。另外要注意的，就是暫時只有舒拉達可以回復HP，所以請小心石不要讓他倒下。(但是... 舒拉達在此戰後便會離隊做其大官，所以如果可以的話，將怪物們留給主角賺經驗值吧)



戰鬥 #04 謎之傭兵

成功條件 -

完全過關：隊伍健在的情況下，將敵兵全滅並阻止鎧甲兵逃離地圖
普通過關：隊伍有人倒下的情況下，將敵兵全滅並阻止鎧甲兵逃離地圖
失敗過關：無
失敗條件 - 偉恩倒下 或 鎧甲兵成功逃離

活用地利！







在戰鬥開始之時，莎樂妮(シャールロネ)會提示主角可以使用地形來防守。的而且確，在那兒可做一個以偉恩為牆的鐵壁陣。所以請在戰鬥一開始便將漢斯及莎樂妮走入右上方的山洞(?)中，再使偉恩守住門口。由於漢斯及莎樂妮都擁有長程攻擊，所以可以讓偉恩一直防禦，讓後面的兩人攻擊。但由於莎樂妮的攻擊硬直時間很長，所以我比較建議讓偉恩也作出攻擊，由莎樂妮負責幫偉恩回復體力，這樣便可以更快完成此關。

戰鬥 #05 貓族之少女(第一次遇見)

成功條件 -

完全過關：全員健在的情況下，在一定時間內殺掉所有敵人
普通過關：全員健在的情況下殺掉所有敵人
失敗過關：殺掉所有敵人
失敗條件 - 偉恩倒下

第一次苦戰！





第一次看到這個陣容時我也嚇了一跳，敵人數目竟然大幅倍增了！所以在此戰中要更加好好利用遠距離的角色，以免讓角色們被圍困。同時為了方便大家起見，我也給大家預備了地圖。

由於這關的貓女會為它的部下回復，但又不能在初期先將她擊倒，所以唯有利用偉恩和漢斯二揪一的戰術將殭屍們逐一擊倒，而莎樂妮則用遠程射擊將會放魔法的小惡魔及閃電球消滅。當形勢控制了後便可以將貓女擊倒。



地圖資料：
紅色 - A，1 至 9 ：原有敵人
橙色 - 10，11 ：增援敵人
藍色：己方角色

戰鬥 #06 突破包圍網

成功條件 -

完全過關：一個敵兵也不擊倒的情形下全員逃出版圖
普通過關：擊倒 1~2 個敵兵的情形下全員逃出版圖
失敗過關：擊倒 3 個敵兵的情形下全員逃出版圖
失敗條件 - 任何隊員被擊倒或擊倒敵軍 4 人或以上

逃！逃！逃！

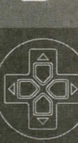
在這一關中不需要任何的戰略，只要一味逃走便可，而只為地圖下方的防禦較弱，所以應該選擇走下方的路線來逃走。緊記：不要打，只要跑！還有要小心移動路線被軍阻了而停了下來...







地圖資料：
紅色 - 1 至 5 ：原有敵人
橙色 - 6 至 11 ：增援敵人 (11 會只時間不同而在不同的地方出現)
藍色：己方角色



戰鬥 #07 人質

成功條件 -

完全過關：全員健在的情況下將敵人全滅
普通過關：除謝魯斯 (ゼノス) 外其他角色被擊倒的情況下將敵人全滅
失敗過關：謝魯斯被擊倒的情況下將敵人全滅
失敗條件 - 偉恩被擊倒 / 漢斯在計劃前被擊倒 / 漢斯在逃出前被擊倒 / 在漢斯再現前走近卡雲 / 敵人進入了洞窟

小心冷靜地作戰



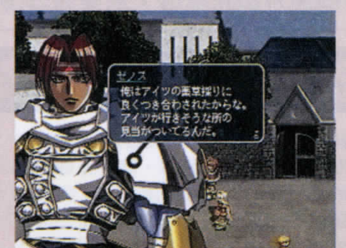
看到了這麼多的失敗條件，可能也嚇了一驚吧。在開始時由於敵軍有人質在手，所以不能輕舉妄動。謝魯斯會先提議漢斯假裝逃離，這時只要帶漢斯到主角附近他便會自己行事。然後謝魯斯會佯裝攻擊偉恩。

當漢斯成功渡到洞口後，戰鬥便可正式開始。要注意的就是漢斯要努力地守著洞口，不能妄動。如果之前莎樂妮已經學了Protect魔法的話，必須給他施上。另一問題是於7號位置的敵人是會為他的同伴回復，真的非常麻煩。位於5號位的魔法師，可以先由莎樂妮將其解決。然後由偉恩和謝魯斯二人將敵人逐一消滅。











地圖資料：

紅色 - 1 至10 ：原有敵人
藍色：己方角色
綠色：人質卡雲

戰鬥 #08 勇古獸的襲擊

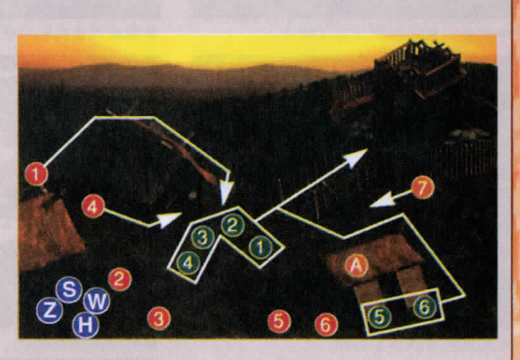
成功條件 -

完全過關：全員健在的情況下將敵人全滅
普通過關：全員中一人或一個村民被殺的情況下將敵人全滅
失敗過關：兩個村民被殺的情況下將敵人全滅 / 有勇高獸逃脫
失敗條件 - 莉比拉(リビエラ)或偉恩被擊倒 / 3 個或以上村民被殺

衝上去保護村民！



在這場戰鬥上遇到的人並不多，但要照顧市民的確是難題所在。由於在位置2及3的勇古獸會阻到隊伍前進，而 4 號的市民又走得特別慢，使得他很容易便會被1、4或7 號的勇古獸打中。為了免得他被殺掉，唯一的方法就是使用謝魯斯的加速技Dash (ダッシュ) ，如擊倒2 號敵人時便立即走上去截擊4號敵人。這關另一個令人頭痛的就是在 A 處突然出現的軍角色。由於她會使大型魔法，所以守在後方的莎樂美可要先準備回復魔法以策萬全。









地圖資料：

紅色 - 1 至6 ：原有敵人
橙色 - A ，7 ：增援敵人
藍色：己方角色
綠色：村民 (1 號為莉比拉)
白色線：各角色的行走路線



TEXT BY 追風者 SAKURA KI

風來之思寧GB2

~砂漠之魔城~

沙漠中的惡魔


GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	GAME BOY COLOR
生產商	CHUNSOFT
遊戲類型	RPG
價格	4500日圓
容量	32M
記憶	BATTERY BACKUP
發售日	發售中

對應通訊 CABLE

前文提要： 經過一場沙漠風暴後，暈倒的思寧被人捉到沙漠魔城中，幸得城中的公主協助，才能逃過那些魔城兵士。不過在沙漠之城鎮內遇到弟弟比基捷，為了幫他進入古代遺跡尋寶，可是卻反而幫了魔城的城主取得邪神之像。城主搶得了邪神像後，在月圓之夜舉行儀式，結果一切結果也出乎城主的意料，因為原本打算利用邪神像取得強大力量的城主，反而令躲藏在城主身上的惡魔基拉斯，把城主和思寧打到後，還把封印中的邪神像搶走，除了把魔城的頂部打破外，還在沙漠的另一個地方築起魔域，危害到沙漠城鎮和居民，最終目的是要找封印中的邪神喚醒過來。

風來人之日記五 ~魔城的真相~

思寧和阿龍等人把公主和城主從魔城中救了出來後，便返回沙漠城鎮療傷。思寧請來了驅邪婆婆來，替曾被惡魔附身的城主驅邪。就在這個時候村民的代替來了，因為那隻破城而出的惡魔基拉斯，在沙漠築起了魔巢。城鎮內的人都感到十分震驚，所以希望城主交代一下。雅迪嘉公主便命人集合，她有說話向大家說。思寧去到城鎮北方，遇到了公主的保鏢阿龍，她便向思寧把所有事情和盤托出。另一邊廂，主角亦向沙漠的村民講述有關一切。



◆比基捷及時趕到救走思寧等人


◆魔城被基拉斯破壞頂部





◆驅魔婆婆替城主治療



◆阿龍替公主擔心

原來所有事情也是那名叫基拉斯的惡魔所為，在這沙漠的附近在遠古以前封印了一個邪神，基拉斯的目的便是要令那邪神復活過來。可是連它也不知道邪神被封印的正確位置，唯一能夠知道的是要借助雅迪嘉公主的力量，在滿月之夜加上邪神舉行儀式像便可以知道。因此基拉斯接近了公主，後來城主知道後亦唯有協助那惡魔，把那城堡變成沙漠魔城。現在基拉斯已經知道邪神被封印的位置，同時亦在那裡建築起了魔域札哈拉姆之門（ジャハンナムの扉）。



◆公主為大眾解釋前因後果



◆基拉斯利用公主令邪神復活


◆出現很多奇異的沙柱

◆沙漠發生異變

就在這個時候沙漠起了變化，於是眾人便走到思寧和阿龍那裡，大家也看到沙漠發生奇怪的事，那些沙聚成一個個柱狀，而且數目非常之多，像是遍佈整個沙漠似的。這個嚇人的情形令眾村民間發生騷亂，追問公主之下得知如果讓邪神復活成完成體，這個沙漠地帶也會被全滅。現在唯一的方法是把基拉斯打倒，阻止邪神復活成為完全體。可是由於基拉斯魔力強大，唯一能到札哈拉姆之門把任務完成的就只有思寧，於是公主和眾村民便向思寧請求，阿龍和比基捷亦願意前往。就在這時受傷的歌柏出現，由於他很介意因為自己的關係而令邪神像落入基拉斯的手上，所以亦要求一同去札哈拉姆之門。最後思寧一行人便正式出發往魔域去，主公亦率領村民守護城鎮。


◆沙柱圍著魔城的四周



◆公主請求思寧幫忙阻止邪神復活

攻略～找尋同伴～

札哈拉姆之門共有二十層，再加上闇之深部和最後之扉，一共會有二十二個迷宮等待著思寧。不過思寧也並不是只有一個人前往，除了在出城前可以選擇阿龍和比基捷成為同伴之外，如果之前在機械屋中有遇上過機械人EVENT的話，便可以利用500個金幣買下那個機械人，它便會可以成為同伴。另外，在打鐵店的二樓，會有一個妖怪櫃，它原是思寧的同伴，它的最好處是可以替思寧儲存多些物品。



◆這個機械人同伴價值$500



◆必需要發生過之前砌機械人的EVENT



◆這個妖櫃也是思寧的同伴

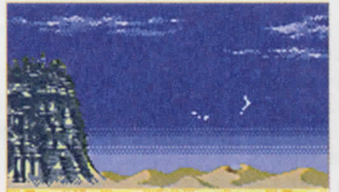


◆在出村之前可以選擇同伴

風來人之日記六～和平的沙漠～

思寧眾人來到最後的不可思議迷宮札哈拉姆之扉，當思寧他們到達了第十四後，遍佈沙漠的柱起了變化，一根根的沙柱瞬間變成了沙巨人，村民都開始恐懼起來，但是又不能做什麼，唯有把希望交給思寧。幾經辛苦思寧等人終於來到最深之處，在黑暗中看到基拉斯和邪神像的蹤影。這時歌柏向基拉斯討回邪神像，但怪裡怪氣的基拉斯卻說什麼已經完成最後階段，之後還向思寧發動攻擊。全憑公主寶玉的力量，再加上思寧他們的努力，終於把基拉斯那魔人打倒。正當歌柏催促思寧快點回去的時候，邪神像發出了異樣的光芒，最後更自行爆開了。這時在城外那些沙巨人亦開始活動，來勢洶洶的衝向沙漠之城，村民都紛紛準備戰鬥，不過地面又再發生震動，公主認為邪神已經開始復活。原來基拉斯所說的最後階段，就是已經打開了邪神復活的封印。邪神在石壁中慢慢地爬出來，不過仍未成為完全體，於是思寧向邪神中心的藍色心臟攻擊，最後便能把未變成完全體的邪神打倒。


◆眾人浩浩蕩蕩前去魔域


◆魔域就在沙丘之上


◆沙柱會化成人形


◆巨沙人群令人感到恐怖

思寧把邪神消滅了之後，札哈拉姆之扉開始塌下來，歌柏和思寧便立即逃出最後之扉。同一時間沙漠上那些沙巨人的活動也停了下來，札哈拉姆之扉和魔城亦開始發生異樣，一度異光從地上射到天上，就在大家也覺得奇怪的時候，城主從病床上走了出來，解釋思寧終於把邪神打倒，所以魔城和最後之扉的妖氣亦同時消失。眾人聽後都立即走出城外，準備思寧他們一班英雄凱旋而歸，一些感人場面當然少不了。村民提議今晚在城中舉行宴會，比基捷貪吃的性格引來大家一遍笑聲。


◆幾經辛苦終於到達魔域深處


◆魔人和邪神像的蹤影


◆巨沙人衝向城鎮


◆邪神從牆壁中爬出來

翌朝，城主決定會與村民共同再建伊魯巴城鎮，村民的士氣亦因此而大盛起來。在城鎮北面，思寧把那寶玉還給公主後，二人便正式向對方道別。由於公主現在已經不需要人保護，於是阿龍亦跟著思寧踏足新旅程。離開城後不久，從背後傳來呼叫思寧的聲音，原來是從城內趕來的比基捷，他亦要跟著思寧一起踏上旅程。


◆如果邪神變成完全體便GAME OVER


◆眾人到沙漠去迎接思寧


◆歌柏等人亦是英雄


◆公主和城主迎接阿龍

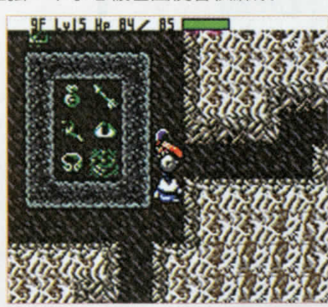
攻略～最後之戰～

漫長迷宮

這一版的迷宮會共有二十二版之多，再加上LV最少也要有24級，因此筆者建議最先要儲的不是LV，而且飯團和強力的武器。玩者只要多些利用もちかえりの巻物，便能進出迷宮多次，找得足夠的食物和裝備，不要忘記儲存多些回復的道具呢。當玩者到了十五層之後，怪物的強度便會開始增強，相對能取得的經驗值亦會較多，要儲LV的話從這時開始會較輕鬆，不過要留意會噴火的龍系怪物，它們的攻擊力超強，不小心被包圍便會很麻煩。



◆藍色的地方便是水



◆用つるはし便可以打開石壁

魔人基拉斯

如果玩者LV不足夠24的話，最好便不要向魔人基拉斯挑戰，否則只會死路一條，在最後之扉(二十二關)之中慢慢儲LV。由於與基拉斯之戰時不能使用魔法的，因此杖和一些卷物也沒有用，因此劍和盾的強度要足夠(筆者使用風魔刀+6和風魔盾+4)，否則很難令它受到損害。要留意基拉斯它會把思寧打得飛到牆邊，這時玩者只要背靠著牆等它前來再作攻擊。

邪神

打邪神最重要的是方法，首先不要讓它成為完全體，方法就是不要讓祂兩手和頭同時生出來，筆者建議只要攻擊它的頭部便可，因為攻擊的心臟在頭部之後，而且手和頭也會重新的。把手或頭打開之後會有一些魔物出現，它們會向思寧圍攻過來，如果思寧沒有同伴的話會有點麻煩，這時可以利用卷物しんくうぎりの卷物等來削減魔物的HP。消滅了所有魔物後要盡快攻擊邪神中心部份，只要把那藍色的部份擊破便完成任務。



◆魔人基拉斯



◆在這裡會魔法無效



◆小心被魔物包圍



◆集中攻擊邪神的心臟

武器表

名稱	基本攻擊力	合成可能數	購入價	賣出價	限界值	特徵
ひだまりの劍	1	3	1000	50	10	被旅行之神祝福的九件寶物之一
つるはし	2	6	1000	500	20	可以破壞迷宮內牆壁的工具，要留意使用多了會損毀
ブフーの包丁	8	3	6000	4000	10	把怪物打倒後會變成肉，使用多了會損壞
三日月刀	10	4	9000	4500	20	會與地雷ナバリの盾產生共鳴，劍和盾的強度也會升5
どうたぬき	12	3	1500	750	40	會與ハラモチの盾產生共鳴，劍和盾的強度也會升3
ドラゴンキラー	12	6	3000	1500	20	會與ドラゴンシールド產生共鳴，劍和盾的強度也會升5，對龍系的敵人特別有效
斬空劍	14	2	6500	3000	20	對付空中的怪物特別有效
剛劍マンジカブラ	18	2	5500	2250	50	天才工匠一代名劍，能與裝甲カブラサライ產生共鳴
ドレインバスター	7	4	2500	1250	＼	與百鬼の盾產生共鳴
にょいぼう	3	4	6000	3000	＼	裝備後如果攻擊方向有牆壁和怪物時，思寧會退後一步再攻擊，不過小心會踏中陷阱
つかいすての劍	35	1	1000	500	25	與つかいすての盾產生共鳴時，滿腹度減少的速度會減半
たましいのカマ	4	1	1500	750	99	會把敵人的HP 變成1，來強化劍的強度，但如果過強的話會損壞
ミノタウロスの斧	10	3	4000	＼	＼	裝備後會心一擊的機會率增加
こんとんの斧	10	4	18000	9000	＼	會令敵人產生混亂和睡眠的狀態
セルマーマーの劍	8	3	6000	3000	＼	可以找出敵人的物件，但當找到敵人物件的一擊是沒有損傷的
マムルの劍	4	10	20000	＼	99	如果裝備了マムルの盾的話，共鳴效果會令思寧對大部份陷阱會無效
火迅風魔刀	25	4	15000	7500	45	傳說中的武器，與ラセン風魔の盾有昔鳴效果。在天下一陷阱道會中以10000TURN完成後，便能在城主那裡取得
サトリのつるはし	5	1	4500	2250	＼	有つるはし的效果，不過卻不會損壞，要完成壺之迷宮後，向ガイバラ取得
秘劍カブラステギ	40	4	30000	15000	50	基本攻擊力最強的武器，旅行之神古羅祝福九件寶物之一。

防具

名稱	基本防禦力	合成可能數	購入價	賣出價	限界值	特徵
風魔の盾	16	2	10000	5000	30	能與風魔刀產生共鳴，ちから的最大值會加5
裝甲カブラサライ	20	4	12000	6000	35	刀匠名師的傑作，與剛劍マンジカブラ是一對，當然會產生共鳴
重裝の盾	20	2	2500	1250	20	裝備時會令滿腹度減少的速度加倍(大約5 TURN 減1%)，但當與ちからの腕輪產生共鳴之後，速度便會變回正常
ハラモチの盾	2	4	1200	600	30	裝備後會令滿腹度減少的速度減一倍(大約20 TURN 減1%)，同時裝備どうたぬき後會有共鳴效果，劍和盾的強度也會升3
パワーシールド	7	5	5000	2500	25	裝備是盾的強度會分給劍
トドの盾	3	3	2000	1000	25	＼
サトリの盾	1	0	＼	＼	＼	裝備後最大滿腹度會變為0
見切りの盾	2	3	11000	＼	5	裝備後較易避開敵人的通常攻擊
やまびこの盾	2	3	9000	4500	＼	裝備後較易避開敵人的魔法攻擊
みかわしの盾	1	1	＼	＼	＼	可以擋住飛行武器和怪物的攻擊，除了落石、銀の矢和ドラゴンの炎是避不過的
はねかえしの盾	1	1	＼	＼	＼	可以反彈飛行武器，但要留意距離
プリズムの盾	11	2	7500	＼	＼	＼
ガマラの盾	3	4	3000	1500	10	裝備後會把受傷程度化為金錢，但由陷阱造成的傷害除外
しあわせの盾	1	5	5500	2200	10	裝備後會把受傷程度化為經驗值，但由陷阱造成的傷害除外
つかいすての盾	35	1	1000	500	30	與つかいすての劍有共鳴時，滿腹度下降的速度會減半
のろいよけの盾	5	3	1500	750	＼	可以防禦物件會被咀咒的魔法
ドラゴンシールド	10	3	6000	3000	30	龍系的火炎攻擊威力會減半，與ドラゴンキラー產生共鳴後，劍和盾的強度也會加5
カラクロイドの盾	6	4	＼	＼	＼	裝備後如果踏到隱藏的陷阱會沒有事，不過由忍者造出來的卻會無效
マムルの盾	1	10	13000	＼	99	與マムルの劍產生共鳴後，如果踏到隱藏的陷阱會沒有事，不過由忍者造出來的卻會無效
ラセン風魔の盾	30	6	＼	＼	＼	傳說中最強防禦力的盾，還可以與最強的武器火迅風魔刀產生共鳴，是最強的組合
けしんの盾	5	4	1000	500	15	旅行之神古羅的九件寶物之一

腕輪

名稱	合成可能數	購入價	賣出價	破損率	特徵
つうかの腕輪	2	1000	500	低	可以在水面移動（藍色部份），這可以取得更多物品
たかとびの腕輪	3	1200	400	低	在被強制空間轉移（隨機）
バクハツの腕輪	3	＼	＼	＼	思寧的八個方位會發生爆炸，接著周圍的物件、牆壁和怪物也會被爆掉。而思寧和同伴的HP 會變成1，因此要小心使用時間
がんじょうな腕輪	2	10000	5000	＼	雖然此腕輪並不會損壞，但也不能與其他腕輪合成
金の腕輪	4	20000	＼	＼	同樣也是不會損壞的腕輪，也是不能作合成之用，但價值連城
めざましの腕輪	3	850	250	＼	裝備後所有角色也不會睡眠，但裝備的瞬間會吵醒睡眠中的怪物
よわらずの腕輪	3	1200	400	低	毒箭和毒草之毒無效化
のろいよけの腕輪	3	1500	750	低	擁有防禦物品被咀咒的能力
ドレインよけの腕輪	3	＼	400	＼	＼
こんらんよけの腕輪	3	850	250	普	有防禦混亂狀態的功能
ワナしの腕輪	2	10000	1000	＼	裝備後可以把怪物留下的陷阱拾起，再在其他地方設置（SELECT+A）
まがりの腕輪	3	850	250	＼	可以投擲物品改變通道的方向，住牆壁方向掟去便可
えんとうの腕輪	4	1000	250	＼	裝備後只要投擲，攻擊或發射物品和武器，也會有穿透效果，對付那些鬼魂系妖怪最佳
ワナあての腕輪	3	1000	250	＼	裝備後可以利用投擲物品令陷阱移開
ノーコンの腕輪	3	＼	150	＼	裝備後投出的物品會以不同的角度投出（隨機）
つうこんの腕輪	＼	850	250	＼	裝備後較易使出痛恨的一擊
あたらずの腕輪	4	＼	250	＼	裝備後投擲出去的物品一定命中目標
んふうの腕輪	3	500	250	低	旅行之神古羅的九件寶物之一

巻物

名稱	購人價	賣出價	特徵
ふはつの巻物	100	50	在迷宮的房間內引起爆炸
大部屋の巻物	3000	100	使一般房間變成為30格X30格的大房間
ワナけしの巻物	100	50	把整層迷宮內的所有陷阱消除
壺ぞうだいの巻物	＼	＼	把持有之G壺增加一個，最多可以增加八個
ばいそくの巻物	100	50	令房間內思寧以外的同伴增快2倍
ジバクの巻物	100	50	思寧的八個方位會發生爆炸，接著周圍的物件、牆壁和怪物也會被爆掉。而思寧和同伴的HP 會變成1，因此要小心使用時間
ダイバクハツの巻物	＼	50	房間內所有怪物被炸
たにんかいふくの巻物	＼	＼	房間內所有思寧思以外的角色回復HP100，鬼魂系怪物會被減HP100
メッキの巻物	5000	1000	替武器或盾作鍍金之用，損壞了的腕輪也可以修理
くちなしの巻物	100	50	使用後在那房間內不能飲食和讀巻物
ひろえずの巻物	100	50	使用後在那房間內不能拾東西
へっぴりごしの巻物	100	50	使用後一定時間內敵人攻擊變得無效
いかすしの巻物	10000	3000	讀完後會見不到任何效果，不過滿腹度會回復40%
ねだやしの巻物	50000	＼	投中的那一種敵人，會在冒險中不會再見，最多可以有兩種怪物被絕根，但如果有第三隻被絕根的話，最初那種怪物便會再次出現，
ワナの巻物	100	50	在房間內可以佈滿陷阱，通道上不能使用
モンスターの巻物	100	50	會一瞬間把房變成為怪物屋
もちかえりの巻物	100	50	使用後會逃出迷宮回到村內，不過要留意思寧的LV會變回1，而且亦要從頭開始過
はくしの巻物	10000	7500	最初沒有什麼效果，隨著TURN數增加，寫在巻物上的巻物名稱便會越多，被寫著那些巻物的名稱，那些效果亦會發生
スメラギの巻物	1000	500	旅行之神古羅的九件寶物之一

杖

名稱	購人價	賣出價	特徵
イカリの杖	＼	1000	令對手變成憤怒，攻擊力增加，也會使用特殊技
ブフーの杖	5000	2500	會把對手變成一塊肉，當思寧中招後會變成飯團
へんげの杖	750	300	把對手變成其他怪物，變化的怪物要在幽靈之手帳中登記中選擇
とうめいの杖	900	450	把對手變成為透明的狀態
ばいそくの杖	800	400	把對手的速度增加
からぶりの杖	2000	1000	向對手施展後，在該房間內不能直接攻擊
ふういんの杖	1500	750	把對手變成封印的狀態，不能使用特殊或魔法攻擊，離開該房間後會變成無效
ふこうの杖	1500	750	把對手的LV下降1，但也有沒效的怪物
しあわせの杖	1500	750	把對手的LV上升1
ゆうじょうの杖	500	200	向怪物施展後會變成同伴，而且在冒險中會一直跟著思寧
クオーターの杖	＼	＼	可以把對手的HP 減少75%
ひきよせの杖	750	350	可以把角色、樓梯和物品吸到思寧身邊，在商店中的物品除外
いたみわけの杖	1300	650	思寧受攻擊時發動，被施法的怪物會變成同等的傷害
いちじしのぎの杖	1400	700	把對手打飛到樓梯那裡
草うけの杖	2500	1250	站在草藥上揮動這杖時，草藥的特性便會發揮出來
草なげの杖	2500	1250	站在草藥上揮動這杖時，草藥的特性便會發揮出來
とびつきの杖	500	200	只要射中那裡，思寧便會瞬間轉移過去
ころばぬさきの杖	1000	500	把對手旋轉的杖
トンネルの杖	500	250	可以破壞牆壁的杖，打中怪物只會扣HP10
テンジンの杖	1000	500	旅行之神古羅的九件寶物之一

壺

名稱	購人價	賣出價	特徵
しきべつの壺	1500	750	把未識別的物品放入壺中便會自動識別
へんげの壺	1500	750	把物品放中壺內會變成其他物品，有時還可以變出貴重的物品呢
水がめ	1000	500	可以放入水的壺，裝了水後可以用來攻擊敵人或破壞陷阱
強化の壺	20000	＼	把武器、防具和杖放入去後，每上一層內裡的物品的強度便會加1，當強化到一定數值後，強化の壺會變成ふつうの壺
じゃっかの壺	＼	＼	把武器、防具和杖放入去後，每上一層強化值便會減3
たいほうの壺	1500	1000	把物品放進去之後，然後選擇「おす」，物品便會變成貫通彈飛出
のろいの壺	3000	1000	放進去的物品全都會被咀咒
とじこめの壺	5000	2500	向怪物投擲這壺的話，便會把怪物收在壺內，當把收了怪物的壺打破的話，怪物會是閉目狀態
きゅうしゅうの壺	5000	1000	可以向怪物吸收特殊能力，收集回來的特殊能力可以使用，但次序是由最先吸收的那種開始
ギメンシャの壺	1000	500	旅行之神古羅的九件寶物之一

藥草

名稱	購人價	賣出價	特徵
しあわせ草	1000	500	對象LV上升1
ふこうのたね	1000	500	對象LV下降1
てんしのたね	5000	1000	對象LV上升3
いしゅくしょうのたね	1000	500	最大滿腹度上升10%
ランザんの草	1000	500	最大滿腹度下降10%

食料

名稱	購人價	賣出價	特徵
とくせいおにぎり	350	150	回復滿腹度30%，不會有不良效果出現
まずそうなおにぎり	2	1	雖然回復滿腹度30%，可是會有不良效果現
ブフーのおにぎり	1000	500	旅行之神古羅的九件寶物之一

箭

名稱	購人價	賣出價	特徵
銀の矢	30	5	可以貫穿牆壁和怪物
どく矢	60	5	怪物中箭後會降低攻擊力，思寧中了後ちから減1
とどめの矢	50	5	雖然比較難命中的箭，但當一中後便能擊倒
ふきとばしの矢	40	5	被擊中的怪物會飛後十格，如果有其他怪物在後面會一起中，但受傷程度會各承受5
カランバの矢	1000	500	旅行之神古羅的九件寶物之一

陷阱

名稱	特徵
木の矢のワナ	從對象的右方射來木箭，大約減HP 7至9
鐵の矢のワナ	從對象的右方射來鐵箭，大約減HP 15至19
どく矢のワナ	從對象的右方射來毒箭，大約減HP 8至10，怪物會令攻擊力下降，思寧會ちから減1
ころび石	會減2HP，身上的物品會掉在地上
まるたのワナ	從對象的右方射來原木，會減HP 5並且飛出5格
落石のワナ	從上方跌下石令對象受傷，而且還會令腕輪等損壞
地雷	對象周圍8格也會發生爆炸，思寧與同伴的HP 會減半，這範圍內的物品、怪物和牆壁也會被破壞，被炸死的怪物是沒有經驗值取得的
おおがた地雷	對象周圍8格也會發生爆炸，思寧與同伴的HP會只剩1，這範圍內的物品、怪物和牆壁也會被破壞，被炸死的怪物是沒有經驗值取得的
さびワナ	中陷阱後裝備中的武器和盾的強度會下跌1
ノロイばさみ	身上的物品會被咀咒
イカリのワナ	中陷阱後房間內的怪物會變成憤怒狀態，這時攻擊力是平常的2倍，擁有特殊攻擊的敵人必定會使用特殊攻擊，憤怒期維持50 TURNS
デロデロのゆ	中陷阱後思寧身上的飯團會變成「まずそうなおにぎり」，如果放在壺內的飯團會失去效果，如果思寧是飯團狀態的時候便會即死
かいてんばん	10 TURN 內會維持混亂狀態，完全分不清方向
けいほうそうち	把房間內的所有睡眠中的怪物吵醒
どんそくのワナ	中招後會變得遲鈍，2 TURN 才可以做一回行動，會維持5 TURN
ハラヘリのワナ	滿腹度減10%
ねむりガスのワナ	5 TURN 之內維持睡眠狀態
装備はずしのワナ	身上的裝備會被解除，被咀咒而不能除下的物品也被除下
バネ	被轉移到另一個房間去
落し穴	會掉到下一層的迷宮，如困對象是怪物便會即死
しょうかんスイッチ	踏中的話在這迷宮中最大的4匹怪物便會召到身邊





拿走一億元獎金!? 還是要死在這怪屋內呢!?
$128 精裝版 HKD
$98 普通版 HKD
GAMEPLAYERS 集團
為您獻上全球首個
中文化Dreamcast遊戲
ILLBLEED
中文版
一幕幕驚心動魄的場面！ 一個個扣人心弦的故事！ 一個令您喘不過氣的遊戲！
即將在各大遊戲店出現，敬請密切留意!!
GAMEPLAYERS GROUP TARGETWISE

街頭GAME霸王

|BY : ZAC

嘩！實在很久沒有和大家見面。如果大家不識我都沒問題。以後我都會每期為大家送上最新的街機情報、業界秘聞（？）、遊戲機中心現像等情報。

短癮的排球



沙灘排球遊戲《BEACH SPIKERS》已經到港，不知大家有沒有玩過？這個操作容易的遊戲絕對好似《VIRTUA TENNIS》一樣，又簡單又好玩。所以在推出前，小弟與各代理都認為這會是一個大收旺場的遊戲，可以延續上次《VIRTUA TENNIS》的熱潮。怎料……在遊戲推出後，據代理們及遊戲機中心方面所講，這個遊戲的反應不俗。不過就有機友表示不滿，原因是因為遊戲本身太少版數，十分短癮。老實說，這就是SEGA一向的弊病。近年SEGA的大部份遊戲，雖然在遊戲性或趣味性方面都很強，但就隻隻都得很少版數，例如話《SPORTS JAM》。於是乎，就令到很多機友覺得「冇癮」，影響了該遊戲在市場上的表現。坦白說，若然SEGA不改改這個「短癮種」的缺點，相信她在街機市場上想沒有赤字都難啊！加油吧！

AM SHOW

每年9月在日本舉行的街機遊戲展AM SHOW，有關方面剛剛公佈了今年的詳情。今年（第39屆）的AM SHOW將會於2001年9月20至22日，在TOKYO BIG SIGHT舉。今年共有間參展商，當然包括遊戲製造商、配件製造商等。9月20及21日為業內招待日，只招待業內人仕及傳媒，9月23日為一般公開日，票價為1000日圓（約港幣70元），而小學以下及60歲以上人仕可以免費入場。留意的是，今屆CAPCOM及TAITO將不會參展（截至現時為止）。至於我們會否到場作出報導？到時你就知！

以眼還眼 以拳還拳



以上是《鐵拳4》的宣傳口號。這個遊戲剛剛推出了，不知大家見過了沒有？玩完覺得如何？小弟當然就第一時間試過啦。據一些機友所說，他們都不約而同的認為今集的《鐵拳4》已經變了第二隻遊戲了。因為今集加入了「牆壁」及「地形高低差」這些從沒有在《鐵拳》系列中出現過的元素（反而某些遊戲系列就放棄了這些元素）。至於你說好不好玩？就真的見仁見志了。不過小弟就覺得這個遊戲幾好玩，希望可以與朋友們一起切磋切磋。不過話說回來，不知大家有沒有覺得，其實現在的立體格鬥遊戲的發展已經進入了所謂「樽頸位」？即是說，無論任何廠商所推出的立體格鬥遊戲，大家都會不約而同的做出相似的東西，例如系統、畫面等。這個情況在今次《鐵拳4》與到現時仍未捨得推出的《VIRTUA FIGHTER4》中特別明顯。那麼說，是否離「立體格鬥遊戲一體化」的日子不遠了？



慘變三抽一！



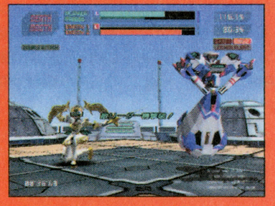
由《SPIKE OUT》演化出來（小弟如此認為）的新遊戲《SPIKERS BATTLE》都已經到港啦，小弟都有玩過幾局。感覺上這個遊戲令我很「冇癮」。不是遊戲的系統的問題，而是班機友的心地問題。話說有一次我在玩的時候有人「挑機」。兩個人玩就自然要對住兩個電腦對手啦。於是乎第一ROUND我就好正路的想先與他合作擊倒電腦對手之後才單對單對決。怎料……當小弟正想幫他解圍時，他就當埋我是電腦來打；到第二ROUND我就決定由得他被電腦打啦，我自己就追住另一個電腦人物來打。這時，他竟丟低個電腦對手走過來追住我打！小弟就覺得這位仁兄都幾冇品嘿！幫你又俾你打，唔理你你又過來打我，我係打得唔夠你勁，都唔使去得咁盡啊！乙乙乙乙乙乙乙……



幾時才捨得出呀大哥！

有一隻都差不多被大家遺忘了的新遊戲要向大家講講。這個就是在去年年尾話就快出，但到今時今日都未推出的遊戲《VIRTUAL-ON 4（FORCE）》。這個遊戲早前又做過測試又公佈大量資料，但到今時今日為止都沒有推出的跡象。最近又有新料公開，說這個遊戲將會於短期內……不是推出呀，是做多一次LOCATION TEST！你話死唔死？







CAPCOM VS SNK2 試玩報告

BY：ZAC

鳴謝：天草四郎時貞／冥界俏郎君／霸王丸／ARES／威利電子遊戲機有限公司／GAME ZONE（灣仔）／VION LAI

ARCADE／FIG／1P~2P　製造商：CAPCOM　已推出　基板：NAOMI

Dreamcast／FIG／1P~2P／對應ARCADE STICK／對應PURU PURU PACK／對應Dreamcast KEYBOARD／對應VGA BOX
發售日期：預定9月13日
價格：6800日圓
容量：GD-ROM
記憶：未定

PlayStation2／FIG／1P~2P／對應PlayStation2專用MEMORY CARD／對應DUAL SHOCK 2
發售日期：預定9月13日
價格：6800日圓
容量：DVD-ROM
記憶：未定

這隻遊戲已經推出，而我們亦都派出了專員負責測試了這個遊戲。現在，我們就送上經這班專員測試後的試玩報告。

GENERAL STUFF



■看啊！泰皇的一腳有多重！

經過各人的測試，得出了一個結論：這個遊戲的平衡度十分之高；以「CAPCOM派」來說就是與《STREET FIGHTER III 3RD STRIKE》相似；以「SNK派」的說法就是與《拳皇'98》接近。而遊戲是以之前所推出的「PRO版」作出改良，所以如果大家有玩「PRO版」就會比較易上手。

雖然說平衡度高，不過遊戲中的「RATIO」就會令到平衡度有所變化。在今集，不同「RATIO」的分別，比起「PRO版」時更為明顯，就算雙方人物的「RATIO差」是一，其分別都會頗大。所以以現時的情況來說，玩者該選一些自己最熟的角色來做「RATIO 1」會比較穩陣。



■SNK人物加的拳腳招令人不慣

另一方面，因為今集是使用「6掣」的，所以很多SNK玩者都表示很不慣，尤其是為SNK人物新加的拳腳招……

SYSTEM DIGEST



■在這個畫面會簡單說明每個「GROOVE」的分別

遊戲的另一個賣點就是有6個不同的「GROOVE」給大家選擇。每個「GROOVE」都有不同的特點，而在選擇「GROOVE」的畫面中都會將該「GROOVE」的特點SHOW出來。不過經過各人的測試之後，我們就發現了每個「GROOVE」的「本質」。

■LEVEL 2超必可CANCEL超必殺技或必殺技

C-GROOVE

即以《STREET FIGHTER ZERO 3》中的「Z-ISM」為基礎，加上了「LEVEL 2超必殺技後可CANCEL使出超必殺技或必殺技」的「SUPER CANCEL」。是「CAPCOM SIDE」中最「大路」的系統。

A-GROOVE



■不能將對手吸過來

以《STREET FIGHTER ZERO 3》中的「ORIGINAL COMBO」為藍本，不過就刪除了「發動時可將對手吸過來」的特性，再加上可以使出一個「LEVEL 1」的超必殺技。是一個吸引不大使用「ORIGINAL COMBO」玩者用的模式（因為用唔掂都仲有超必用）。

P-GROOVE



■「BLOCKING」是很強的

以《STREET FIGHTER III 3RD STRIKE》為基礎的系統。不過「BLOCKING」後的「可動時間」比較短，相信是用以避免令到遊戲變成「BLOCKING世界」，以及使之成為「高手用」的模式。



S-GROOVE

與《拳皇'95》相似的系統，不過就不像《拳皇'95》一樣有著「超茅的GUARD CANCEL」，而且亦加入了「MAXIMUM超必殺技」，在體力「見紅」（閃動）時就可以無限次使用超必殺技。

N-GROOVE



■反而比「S-GROOVE」更易上

自己十分愛用的「GROOVE」。因為與《拳皇'98》相似。這個「GROOVE」反而比「S-GROOVE」更「大路」，因為有很多玩者（包括閣下）都未必曾玩過《拳皇'94》或《拳皇'95》的……

K-GROOVE



■「怒爆發」是很可怕的東西

以《餓狼MARK OF THE WOLVES》為基本，再加上《侍魂》的「怒爆發」。經過與「專員們」的研究，發現這個「JUST DEFENCE」比「BLOCKING」更易用。因為「BLOCKING」是需要技術及有意識才能用得到及用得好的；「JUST DEFENCE」一樣，不過有時會出現「唔覺意成功JUST DEDFENCE」的情況。這種「唔覺意」的情況在「BLOCKING」中是較為少出現的。

新人物的「初步驗身報告」

EAGLE




如果閣有玩《拳皇'96》，你就會明白到EAGLE與MR.BIG很相似。不是指外貌或招式，而是指用法。EAGLE是以遊擊及封位為主，加上玩者必須是一個「機會主意者」才可在對戰中不斷找到擊中對手的機會。雖然EAGLE本身連續技不多，甚至偏向是一個「單發型」的人物，但用作「打遊擊」及「封位人」就一定可以令到對手不勝其煩。

ROLENTO




在這隻遊戲中新加入的「舊人物」。基本上這是一個高手用的人物。無論攻擊方式及招式等都令人難以觸摸。其中最重要是「STINGER」（→↓↘+K，之後按P或K），這一招是一招很深奧的招式，攻擊角度及按掣時間的變化會令到此招有無盡變化：至少可以令到這招攻守兼備。另一招就是無人不曉的「PATROIT CYCLE」（↓↘→+P，可連續輸入3次），不過如果揮空又或遭擋格就一定會招至對方的反擊。

YUN




由《STREET FIGHTER III》開始都備受重用的「雷擊蹴」，在這個遊戲中都仍是其主力攻擊。大家都知道「鐵山靠」（→↓↘+P）及「穿弓腿」（↓↘→+K）可以避過對手的飛行道具啦，但原來「絕招步法」（↓↘→+P）是可以避過「地火」的！因為這是一個靈活型的人物，所以最好就是採取主動，纏住對手狂攻。

源柳齋 真希（MAKI GENRYUSAI）




速度超高的角色，要掌握就一定要控制到她的速度。如果能克服其「超速」問題，再以「疾驅」（↓↘→+K，之後按K）及「逆疾驅」（↓↙←+K，之後按K）為主導，就一定能夠控制大局，將對手玩弄於股掌之中。不過這個人物最致命的，就是沒有甚麼可靠的對空技，所以搶攻會變得很重要。

鑑 恭介（KYOSUKE KAGAMI）




平均型的人物。「CROSS CUTTER」（↓↘→+P）是很好用的「雙波」。雖然攻擊距離不太遠，但對方難以用普通飛行道具將之抵消。「幻影KICK」（↓↘→+K）的對空能力都不弱，當然就不及「SUPER雷神UPPER」（↓↙←↓↙←+P）啦。其實這個人物在防守方面的性能是比較優秀的，不過亦需要大家有少少「先讀」的能耐，即要早點出招等對手。

CHANG KOEHAN




「波波」的破壞力仍然強。加上最正的是所使出「爪仔」的招式時（例如「飛翔空裂斬」），「波波」自己幾乎可以即時移動，造成短暫「2對1」的局面。所以在使用這個人物時的大課題，就是如何善用「爪仔」的招式，偷時間來為自己製造2對1的戰法……

高嶺 響（HIBIKI TAKANE）




沒有得「昇華」令到有玩者表示不滿。不過這個人物雖然攻擊距離遠而且出招快，不過因沒有太多連續技及收招較慢，令到其「昇格」成為一個高手用的角色。使用這個人物，就一定要確保每招都擊中（至少都要讓對手擋格）及一定要將對手保持在中距離。因為第一是近身戰不利，另外就是若招式揮空就會讓出大大個空位給對手對你為所慾為……

麻宮 雅典娜（ATHENA ASAMIYA）




速度快，但比真希易控制。基本上與《拳皇》時分別不大，不過是很多招式的收招時間都快了，例如「PSYCHO BALL ATTACK」（↓↙←+P）及「PHOENIX ARROW」（空中↓↙←+K），所以整體上來說，這人物比起《拳皇》時為強。

藤堂 龍白（RYUHAKU TODO）




可惜的是除了超必殺技「心眼蔓落」外，就沒有反技，令到這個人物的定位很古怪。因為如果以必殺技來說，這個人物可組織的攻勢實在不多，唯一可取的是「體崩」（近敵時→↘↓↙←+P）這招能令對手不能移動的「指令投」。至於防守方面，沒有反技令到他不能反守為攻。

霸王丸（HAOMARU）




可以說與《侍魂》時一模一樣。攻擊範圍遠、攻擊力強是其優點。不過重斬出招慢（但被斬中會很痛），實用性反不及站立中斬。留意的是，在這個遊戲中，霸王丸仍保留了《侍魂》中的物性：「空中無敵腳攻擊」。以腳攻擊制空，其效果會令你意想不到的好。同時，「必殺技」對霸王丸來說不是重要的東西。以斬及腳攻擊對比使用任何必殺技來得化算。即是說：以拳腳攻擊為主，必殺技用以輔助就最PERFECT了。

ROCK HAWARD




與《餓狼MARK OF THE WOLVES》時近乎一模一樣的人物。最重要的是其拳腳攻擊的距離都頗遠，用以封位會是一個不錯的選擇。始終是一個主角的人物，所以各方面都很平均，用佢就冇「死錯人」的了……

採訪：ZAC
鳴謝：KYOU 、荻野庸省先生、ARES

SNK 代表訪港！
力証SNK 未死！



一直有傳聞說「SNK 已完蛋」、「SNK 已死」。但其實 SNK 一直都有「搞作」。除了早前推出了街機遊戲《戰國傳承3》及將會推出多款家用遊戲外，在今年漫畫節（2001 年7月28日），SNK 更舉行了一個「真・拳皇大會」。當日是以NEOGEO版的《拳皇2000》作為比賽軟件。而比賽方式，就改為「4R制」（即使用4名RANDOM 角色），而且在每局開始時，各參賽者都只可使用一次 STRIKER ，使到這比賽成為了實力與運氣的比拼。

比賽當然有很多很多人參加啦！由於是採用「4R制」，所以遊戲的刺激性大為提高。因為就算是最強的玩者，都一定會有用得不太熟的角色。要是在比賽時抽到這些角色的話……就算能勝出都一定要經過一番苦戰。

今次的比賽罕有地出現了一名獲獎的女仕。這位「佳麗」得到季軍，實在是比很多男玩家都強呀！

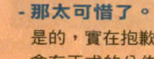
至於獎項方面，都幾「和味」的。冠軍可得到獎杯一個、SNK 畫集（附插畫師簽名）、色紙（附插畫師簽名）、NEOGEO POCKET 一部、NEOGEO POCKET遊戲10款、八神庵鬧鐘、草薙京與八神庵水杯套裝、SNK 人物FILE 、SNK NOT BOOK 等……都真的很豐富。

在漫畫節期間，SNK的代表荻野庸省先生（版權事業課主任）正巧來港，除了觀漫畫節及比賽之外，我們更趁此機會找他來做個簡短的訪問

- 請介紹一下你自己。
我是 SNK 版權部及負責宣傳的荻野，請多多指教！

- 一直都有傳聞說 SNK 已經結業又或「SNK 已死」等，其實事情的真相是甚麼？
雖然我不能說得太過詳細，不過要是SNK 已結業，那麼我也不會在這兒與大家說話啦！其實SNK 現正在休養中，希望能夠盡快再在大家面前出現。SNK剛剛推出了《戰國傳承3》、之後還會推出《餓狼MARK OF THE WOLVES》（DC 版）及《SNK VS CAPCOM CARD FIGHTERS 2》（NEOGEO POCKET COLOR ），而《戰國傳承3》的家用版亦已決定在十月下旬推出。所以實際的情況，相信不用多說大家都會明白的了。

- 說到大家都關心的問題了。其實為甚麼 SNK 會與EOLITH 合作呢（指《KOF2001》）？
對不起，現在還有少許問題仍未解決完，所以現在暫時未能發表任何言論。



- 那太可惜了。
是的，實在抱歉。請再多等一會吧，我們很快便會有正式的公佈的了。

- 可否透露一下 SNK 未來的新作？
哈哈……雖然現在不能發表那些新作的名字及內容，不過相信在這個夏天以後，我們便會陸續發表……其中好像會有一個大作哩！請大家拭目以待吧！

- 嗯……那麼，SNK ASIA（註1）會否重開呢？SNK ASIA 的員工全都是大好人來的。
這個哩……暫時未定。不過如果將各位喜歡SNK 的朋友、喜歡玩 SNK 遊戲的朋友的願望集合起來，相信都會有實現的可能性的。


SNK 位於江阪（ESAKA）的辦公大樓

- SNK 未來會有甚麼計劃？
可能大家會覺得為甚麼去年 SNK 推出了很少遊戲？其實是因為 SNK 將大部份的人力及資源投入去製作「PACHINKO」（彈珠機）及「PACHINSLOT」（老虎機）等。在今年較早前，SNK 已經增加了製作遊戲的人力與資源。正如先前所說，遊戲的名字還未能發表，但在未來日子，大家將會見到很多 SNK 遊戲推出。

- 對於街機遊戲市場，SNK 的看法是？
嗯……街機遊戲市場方面，其實日本與香港都是比較冷淡。不過，SNK 是以街機遊戲起家的，所以我個人都會希望街機遊戲市場會更加熱鬧。希望大家會多點玩街機遊戲，令到街機遊戲市場更加精彩。

- 那麼，請荻野先生向香港的朋友們說幾句。
希望各位朋友，無論你喜歡街機遊戲也好，喜歡家用遊戲也好，都請大家多多玩 SNK 的遊戲啊。

- 多謝荻野先生接受我們的訪問。
謝謝大家！

註1：SNK ASIA是1992 年SNK 在香港所設立的亞洲分社。其管理地區包括香港、中國、台灣、中東、印度、巴基斯坦及東南亞一帶。業務為遊戲的販賣、宣傳、版權等。於 2000 年8 月關閉。



SNK ASIA 正門。攝於1999 年年末

有禮送！
感激SNK 送出禮品益大家！
只要大家答中問題，然後連同個人資料及答案寄來香港灣仔大道東 248 號萬誠保險中心 40 樓，信封面請註明「GAMEPLAYERS SNK 有禮送」，就有機會得到由 SNK 送出的《戰國傳承3》海報、《拳皇2000》海報或《SNK NOTE BOOK》。送完即止。
問題是：訪問中SNK 代表的全名是甚麼？
截止日期為2001 年8 月22 日。



一間經驗豐富的新公司

BREZZA SOFT CORPORATION

前言：BREZZA SOFT CORPORATION是一間由一班資深的遊戲業界人仕於2000年9月所開設的公司，所以形成了「一間經驗豐富的新公司」這個現像。剛巧，BREZZA SOFT CORPORATION 派員來香港「執行任務」，於是我們就把握機會與他來個簡短的訪問了。

-今天我請來了一位日本朋友來接受訪問。這位朋友是平野典正先生。至於他是甚麼人？那就要請他向大家自我介紹一下了。

我叫平野典正，我是BREZZA SOFT CORPORATION的代表。BREZZA SOFT CORPORATION是一間於去年9月成立的新公司。我的工作是為新遊戲的製作而做RESEARCH及MARKETING方面的工作。主要是對海外市場。

-BREZZA SOFT CORPORATION是一間怎樣的公司？

BREZZA SOFT CORPORATION雖然是一間新成立的公司，而且規模比較小，不過員工們都是很有經驗的，他們大多都在遊戲業界工作了超過五年或十的。例如我也曾在SNK工作了七年。我可以說，BREZZA SOFT CORPORATION雖然是一間規模較小的公司，但在製作街機遊戲及家用遊戲方面都很有經驗。

-那麼，平野先生今次來香港的目的是甚麼？

嗯……抱歉我不能說得太詳細，不過今次的目的是為某隻新遊戲的MARKETING方面而努力。所以今次我來香港「調查」一下現在有甚麼遊戲受香港的機友歡迎，以及香港機友的口味。

-據知BREZZA SOFT CORPORATION將會推出一隻叫做《THE CRYSTAL OF KINGS》的遊戲。可否向大家介紹一下？

這是我們的第一隻街機遊戲。這是個橫向動作遊戲。遊戲是以幻想世界為題材的……以上都是暫時可以透露的。相信大家未來數月內就可以玩到的了。

-除了這個之外，還有甚麼遊戲在開發中？

當然，我們還有其他遊戲在開發中啦！例如會有一些體育遊戲及一隻「很出名的格鬥遊戲」……不過真的不能說太多啊……抱歉。

-剛才也說過，BREZZA SOFT CORPORATION的員工都是「有經驗人仕」。那麼以你們的角度，對街機遊戲市場的看法會是？

雖說街機市場正逐年逐年的減少，不過我相信仍有人喜歡玩街機遊戲的。我們現正為這些朋友製作一些街機遊戲。就算現在的街機市場比起十年前還要小，我堅信街機市場仍有可為的。

-請平野先生向香港的機友們說幾句話。

正如我之前說過，我們將會在不久的將來推出一個橫向動作遊戲。我希望香港的機友們會喜歡這個遊戲。

-謝謝平野先生抽空接受我們的訪問。

謝謝。

鳴謝：KYOU／平野典正先生／THOMAS CHU先生／金星遊戲機中心
採訪：ZAC
攝影：ARES











平野典正
(HIRANO NORIMASA)

- BREZZA SOFT CORPORATIONR&D MARKETING 部DIRECTOR
- 曾在SNK工作了7年
- 之後（2000年初）曾離開遊戲界一段日子
- 今年初轉投BREZZA SOFT CORPORATION



BREZZA SOFT CORPORATION 小檔案

BREZZA SOFT CORPORATION於2000年9月成立。其員工據知多為前SNK職員。在開業初時，曾因「聘請《拳皇》最新作開發者」的廣告而引起過一陣哄動。至於《拳皇》最新作是否由他們開發呢？而那個廣告的真正意思是甚麼呢？到現時為止，有關方面都未曾正面回答。如果大家想知更多關於BREZZA SOFT CORPORATION的事，可到其官方網頁（http://www.brezza.com/）看看。





VS SNK®

鳴謝：KYOU／荻野庸省先生／
司徒劍僑先生／鐳晨出版有限公司
採訪：ZAC
攝影：ARES

《拳皇O X》主編司徒劍僑先生訪問

前言：在今年漫畫節前，鐳晨出版有限公司推出了由SNK 正授權的漫畫《拳皇OMEGA-XTREME》。於是乎，我們就走訪其主編司徒劍僑先生，看看這個由SNK 授權的漫畫究竟是甚麼東東。


■這是由司徒劍僑修改的決定稿



-其實你知不知道我們找你做甚麼呢？

相信都不會是好事來啦……哈哈哈哈……

-是不是好事就不得而知，不過我們知道你推出了一本叫做《拳皇OMEGA-XTREME》（簡稱《拳皇OX》）的漫畫。其實這是一件怎樣的事情來的？

我正在趕稿中，你們還在煩我……哈哈哈哈……說笑的。其實這個漫畫是一個《拳皇2000》的延續版。即是說，《拳皇OX》的故事是緊接《拳皇2000》的ENDING的。故事中將會出現一班拳皇人物，亦有一個新角色叫做「X」。

-這算不算是一個外傳式的漫畫來的？

不是，絕對不是。這是一個由SNK 提供的正式官方故事來的。

-即是SNK 提供故事？

是很詳細、很多頁數、很厚的故事。而且資料方都很詳盡。另外有很多在《拳皇2000》之前的人物，都會再整合的在這個故事中出現。例如七枷社等人都會再出現的。

-那即是說，這件事是由SNK 授權、提供一個正式故事、設定等等然後交到劍僑手中。那你認為為甚麼SNK會找你做呢？

我想是因為大家合作了這麼久，我們都很了解對方。意見分歧就一定有的了，不過每次都能在一個和平的氣氛下去解決問題。我最主要覺得我們合作得很和恰，所以繼續合作的機會會比較大。

-跟著就是廣告時間。請向大家介紹一下這套漫畫，例如故事、製作方式、期數等等。

先說說故事內容吧。故事就是說在ZERO 破壞了南鎮（SOUTH TOWN）後，南鎮的支配者傑斯（GEESE HOWARD）就想重建南鎮。這是需要資金的，於是有關方面就搞了一個格鬥大賽，以圖吸引人們到南鎮觀光。這個大賽當然就請來了很多格鬥家參與啦。故事就由此展開了。

-這會是多少期完的故事？

現時我們暫定先試十二期，作為一個準備。因為我們要配合全組人的運作等，所以我相信這漫畫雖不只十二期，但我們都會以十二期作為一個試驗。

-十二期週刊？製作時間會否很趕？

都沒大問題的，因為我們都有很多人手一起幹。

-今次的製作方式與一向的「港式漫畫」的製作方式很不同。那你在製作時有何感想？

當然在製作時就沒有太多後顧之憂啦。但始終就算劇本寫得很詳細，但有時在作畫時都會在畫面表達上遇到困難。其實每一期我們都要開會討論，例如畫面方面要怎樣表達、怎樣才可令故故更流暢之類。應該是說，今次在資料搜集方面確是節省了不少時間，製作上就與平時沒有太大的分別。


■這是由SNK 所提供的人物設定初稿

-你曾製作過幾本《拳皇》漫畫，例如《拳皇Z》、《拳皇2000》及今次的《拳皇OX》。其實你覺得這三本漫畫有何分別？

真是有三種不同的感受。先說《拳皇Z》吧。這個是一個以草薙京及八神庵為主的外傳故事。有很多地方都可以發揮，而自己亦有不少意念。加上這是一個外傳故事，所以在故事上的制肘也沒有那麼大。不過我都會擔心自己會發揮到失控，於是在製作時反為會有點礙手礙腳。但始終都因為可以由自己決定故事的發展，所以在這方面會比較有趣。至於《拳皇2000》，故事的大綱就已一早敲定，所以劇本方面就沒甚大問題。不過在畫面處理上就會有點難度，因為無論人物的招式或故事方面都已限定了，於是著眼點就會是如何在一個有限制的空間中創新，在這方面我們花了不少心機的。到《拳皇OX》，我覺就似是將《拳皇Z》及《拳皇2000》合而為一。這個漫畫都是官方故事，不過在畫面處理上及創作空間上都比較自由。我覺得這是將兩者合而為一的漫畫。



-會在《拳皇OX》中加入些個人原創東西嗎？

這個我相信不會的了。因為始終《拳皇》就應該出現屬於《拳皇》的東西。

-即是說整件事就是SNK「搞出來」的。所以如果各位對這個漫畫的故事方面有任何不滿，就不要怪劍僑了……（笑）

哈哈哈哈……

-最後一問，你認為這個漫畫會否推出遊戲版？

當然希望啦。不過這就真的要問問SNK了。希望SNK能推出多點有關《拳皇》的遊戲啦。

-今天真的很感激劍僑能在百忙之中抽空出來接受我們的訪問。

不用客氣、不用客氣。

司徒劍僑先生（ANDY SETO）

-鐳晨（NEOSUN）出版有限公司董事



- 曾編寫《超神Z》，一本由街機遊戲取得靈感的漫畫
- 當年會展書展迫爆玻璃，據說都是因為有太多人想去買最新一期的《超神Z》
- 曾製作《拳皇Z》及《拳皇2000》等《拳皇》漫畫
- 最新作有《戀之舞曲PARAPARA》、《八仙道》及《拳皇OX》

同場加映！問埋SNK！

既然訪問了司徒劍僑，那我們就順道訪問了SNK方面，看看為甚麼會有這個計劃。今次SNK派出了版權課的荻野先生接受訪問。

-為甚麼SNK 會有這個計劃？

有關《KOF OMEGA-XTREME》的計劃，其實是在今年年初時，本公司欲強化版權事業時開始的。那時，我們從香港方面提交的報告中，發覺有很多網友仍在談論《KOF 2000》的結局，大家也覺得K'們的故事應未完結及希望可以看看由SNK所編寫的後話故事。所以作為本公司為了擴大亞洲地區的版權事業的第一彈，我們在3 月左右時已完成了基本的大綱故事及角色設定。

正如《KOF '99》及《KOF 2000》一樣，今次「NESTS 的番外篇」的設定故事基本上也是和京及庵無關，但NEOSUN方面表示讀者們很希望見到他們出現，無論如何也想要他們加入，所以特此許可這兩人將會以客串形式出現數話。

-.為甚麼會找司徒劍僑先生製作？

可能是司徒先生的畫風比較日本化，所以讀者們非常受落？當然，因為NEOSUN 方面對這個計劃非常之有興趣，所以今次就以本公司的原作故事及設定再加以改篇製作成漫畫了。

-.會否找日本漫畫家製作一個日本版？

因為今次這計劃的目標對象是亞洲的FANS 們，所以現時沒有這個預定。

-還是會將香港版轉發到日本發行？

那便要問問NEOSUN 方面了（笑）。

-這個故事與《拳皇2001》有否關係？

有關《KOF》新作，現時還有太多的問題仍未解決及未決定的事情，所以很對不起，暫時未可以作任何評語。不過本公司希望各位FANS 對《KOF O-X》是抱著「使用了公式設定的番外篇故事」的感覺來閱覽。

-故事中的新人物有沒有機會在《拳皇2001》出現？

很對不起，暫時還未可以對《KOF》新作作任何評語。

但是，有關一部份的新角色，將會出現在9 月13 日發售預定的《SNK VS. CAPCOM CARD FIGHTERS 2 EXPAND EDTION》中出現。所以NGPC 也請多多指教呀。

-這個故事會製作成GAME 嗎？

暫時未有預定。但是個人來說，最希望有公司和我們合作製作SNK 的「ALL STAR ONLINE GAME」及《KOF》可以映像化吧！實寫或動畫都OK 呀！

-可否向香港的朋友們說幾句？

很遺憾的，從香港開始，在亞洲各地的部份傳媒常說「SNK 已完蛋」或「向已死的SNK 作最後致敬」等等的非常錯誤及荒唐的報導，其實絕無此事！

由剛剛推出的《戰國傳承》系列的新作開始，其實SNK 已經準備了多個「厲害」作品將陸續推出。

SNK不會放棄及會好努力地去做，所以請各位不要捨棄及繼續支持我們呀！

-謝謝接受我們的訪問。

別客氣。

有禮送！

只要大家答得出《拳皇OX》中「OX」的全寫是甚麼，然後將個人資料連同答案寄到香港灣仔皇后大道東248 號萬誠保險中心40 樓，便有機會得到由鐳晨出版有限公司所送出的名貴禮品（附司徒劍僑先生簽名）。信封面請註明「GAMEPLAYERS 司徒劍僑有禮送」。截止為2001 年8 月22 日。

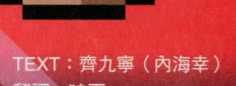




2001年……
當惡魔醒覺正義之心時……
關乎全人類存亡的一戰即將展開
Devil May Cry™
Though he was a demon, the legendary swordsman awoke one day to justice. Alone, he defeated the demon army and
ned their emperor, Mundus saving the human world from damnation. Now, 2000 years later in a large American metropolis, a m
d Dante, a private investigator of the supernatural, is seeking revenge for the death of his mother and brother. However, Dante comes face to face with his destiny, discovering the evil conspiracy goes back thousands of years and that the evil Mundus has arisen a new. The world is waiting, for Dante is no ordinary man and with his father's sword in hand, he must enter the demon realm and avenge mankind.
全版面小說式爆機攻略 / 隱藏版面全面解封
PS2暑期最後勁作
DEVIL MAY CRY
完全攻略本
另有《珍藏限定版》可供選擇，內附「攻略本 + 天行社漫畫 + 主角專用劍」
8月23日與遊戲同日發售
TEXT BY J.J
GAMEPLAYERS 製作
CAPCOM ASIA CO., LTD. 出版
CAPCOM®
© CAPCOM CO., LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.
GAME PLAYERS

尖銳探討日本遊戲業界情報

OUR PRINCESS IS in another castle!!





GAMEPLAYERS MAGAZINE的讀者你們好，我是本刊的日本特派記者兼編輯齊九寧。從今期起，我將會努力為大家帶來「遊戲王國」日本的各種熱門遊戲情報，請大家以後多多指教。

在這個連載專欄《Our princess is in another castle!!》中，我將會每期為大家探討一些在遊戲業界發生的事情。但在進入正題之前，請先讓我介紹一下自己吧。我現時的職業是「FREELANCE WRITER」，即自由撰稿人，但在過去10年，我一直都在遊戲業界內工作。由情報誌、攻略本的編輯；遊戲廠商的宣傳和銷售；以至到遊戲本身的開發工作我都曾經參與其中。眾所周知，電視遊戲是要經過許多人分工合作才能送到各位手中的，而基本上遊戲製作的所有過程我都親身體驗過了。

作為連載第一回，今次我打算和大家談談有關日本遊戲情報雜誌的事情。當大家在玩日本的電視遊戲時，相信都是一邊拿著本刊的攻略情報，一邊和難明的日文日夜搏鬥的吧！但大家又知不知道，本刊以至到其他遊戲雜誌到底是如何製作而成的？其實本地雜誌上有關未發售遊戲之情報，絕大部份都是參考自日本出版的遊戲雜誌，例如《FAMI通》等，再經過整理後刊登的。至於已發售遊戲的情報和攻略，雖然有少部份仍是翻譯自日本雜誌的，但絕大部份都會由編輯自己去攻略、研究和執筆。

相信在各位讀者之中，有不少都有閱讀兩本以上遊戲雜誌的習慣。大家有沒有發覺不論哪一本雜誌，其「發售前遊戲情報」的內容都是幾乎一樣的呢？當然，香港所有雜誌的資料出處全都是日本的遊戲雜誌，因此有這現象並不值得奇怪。但問題是連日本的遊戲雜誌，它們刊登出來的情報也是沒有大分別的。做成這現象的理由，是由於日本的遊戲業界有「公開限制」此一陋習所致。

面對遊戲廠商便抬不起頭的出版社

日本遊戲雜誌的編輯部，在遊戲發售前數星期已可以收到該遊戲的SAMPLE ROM，以作為寫稿的素材。但與此同時和SAMPLE ROM一同收到的還有一份「規制書」。這份規制書大家絕不能少看，因為通常它上面會有類似「在○月○日之後可以公開○○迷宮，但××事件則不可以公開」等指示，詳細註明了刊登時的限制。如果該遊戲是有秘技或隱藏指令的話，當然在這規制書上也會全數記載，並指定了可以公開的日期。當中，隨時還會有一些令人摸不著頭腦的指示，例如「請不要寫○○角色和△△藝人的樣子十分相似」等等。不過無論廠商方面的要求是如何過分，各本雜誌的編輯部都會順從他們的限制來製作。當原稿寫好後，編輯便會將它交給廠商方面查閱，讓他們確認稿件沒有違規的地方，而大部份情況下廠商都會對稿件作出修改（日文稱這種做法為「赤筆」，即是以紅筆修正之意）。即使稿件本身沒有違規，他們也會以商業上的理由去要求編輯作出類似「表達方式再柔和一點」等修正。甚至有些比較誇張的情況，因為廠方不滿撰稿者的文筆幼稚，竟然把原稿由頭到尾重新寫過一遍（最難搞的是它比原本的文章寫得還要好）！當編輯部將這些「赤筆」修正過後，那篇稿才能夠刊登在雜誌上。

日本的遊戲雜誌出版社被廠商如此擺佈，可見他們的立場是多麼軟弱。在日本的出版業界，會被這樣限制「言論自由」的就只限和遊戲有關的部份。而做成這個制度的，其實和某件事件有非常直接的關係。

DRAGON QUEST事件

時間追溯到十多年前任天堂紅白機的全盛年代，和現在一樣，那時候遊戲雜誌的種類已經非常繁多，但不同的是有些雜誌的發行書數竟能超過100萬本，可見當時市場之熾熱程度。至於雜誌的內容也不像現時是以新作情報為主，決定一本書銷量的，是它到底刊登了多少受歡迎遊戲之攻略和秘技。由於全書內容都是由編輯部獨自製作，所以負責攻略的人之打機技術，會直接影響到書的質素。那時候廠商的規制也不是完全沒有的，但只屬於勸籲性質，例如：「請不要公開太多故事上的秘密」等，最終的決定權仍然是在編輯部的手中。

相信大家都認識《DRAGON QUEST》這套比《FINAL FANTASY》更受日本人歡迎的RPG遊戲系列吧。就在當年《DRAGON QUEST II》正在日本刮起旋風之際，某本遊戲雜誌竟然一早在攻略中公開了最後頭目「姆多」（ムドー）的照片！這行為令製作《DRAGON QUEST》的ENIX非常惱火，因為這樣做，和雜誌將推理小說中的犯人公開本質上沒有分別，都會奪走了讀者/玩者的樂趣。自這件事件發生以來，ENIX便開始為有關《DRAGON QUEST》的稿件定下規制書。在不知不覺間，其他廠商也追隨了這種做法。不過事件到此仍未完結，因為在約一年後《DRAGON QUEST III》推出，今次竟然又有雜誌將這遊戲之最後頭目「祖瑪」（ゾーマ）刊登出來。連有規制書也弄成這樣，ENIX這次不只是惱火這麼簡單了，結果事件發展到要透過法律訴訟解決。而且在這事件以後，廠商方面除了規制書外，還加入了前述的稿件審核制度。就是因為有這些不將「遊戲」當作文化尊重的雜誌編輯，導致現在遊戲雜誌出版社有如此的陋習。



日本遊戲廠商的情報限制，在遊戲發售後也會持續下去。因此玩者常有「付了絕不便宜的價錢去買攻略本，但裡面卻沒有自己想看的情報」之情況出現。從這點去看，香港遊戲雜誌之攻略一定有始有終，可以感受到他們是以讀者的利益出發（雖然有時會覺得他們去得太盡……）。今次的內容就到此為止，下次我也會為大家帶來遊戲業界鮮為人知的秘密，敬請期待！





本期讀者贈品

PREMIUM GIFTS FOR READERS

Illbleed 中文版發售紀念 珍貴遊戲精品

內海幸的「日本直送懸賞」!

由今期開始，我們將會為大家搜羅一些極為稀有的禮品送給讀者。而今期為了紀念《Illbleed》中文版的推出，我們準備了一共16份極為珍貴的《Illbleed》遊戲精品!!

(1) 大獎：CRAZY GAMES風褸 [1份]

這件屬於《Illbleed》開發商Crazy Games的員工風褸，左胸及背部均印上了「Crazy Games」的Logo。風褸正好適合即將來臨的秋冬季呢。而且由於這件風褸是共Crazy Games內部使用的產品，全球亦只有數件，非常珍貴!!

(2) 二獎：ERIKO CHRISTY 超限定模型 [5份]

將美麗動人的Eriko完全3D化製作而成的限定版人物模型。這款模型是《Illbleed》日本版推出時部份商號作為預約禮品之用。當然，現時模型已經再不能在任何地方購買得到，而且模型的包裝亦非吸引，是玩家珍藏的最佳精品!

(3) 三獎：《ILLBLEED》限定版POSTCARD套裝 [10份]

這套明信片套裝是日版《Illbleed》推出時的宣傳景品，當時亦只送出了一百套。明信片包括擺出性感姿勢的Michelle以及其他在遊戲中登場的人物生活照片。





參加抽獎方法

我們每期均會從回覆本誌刊出的問卷調查 (Questionnaire) 的讀者中抽選出獲得這些珍貴禮品的幸位兒，詳情請參閱本期的調查問卷。

TEXT：寒武紀

[最強主機的消失]

在遊戲主機的黎明時期，「bit」代表著一部主機的優劣；進入3D時代之後，「多邊形」則成為了主機廠商爭拗的焦點。但經過幾個代的發展之後，遊戲主機已踏入成熟階段，不管是bit還是多邊形，已不再作為一部次世代主機優劣的判準，它們最多也只是主機廠商的宣傳口號而已。

任天堂紅白機採用的是8-bit處理器(註1)，超級任天堂則是16-bit主機；PS是32-bit主機，N64則為64-bit主機；而1999年推出的Dreamcast、其後推出的Playstation 2以至即將推出的Xbox以及任天堂Gamecube，順理成章應是128-bit主機。

但Dreamcast、Gamecube和Xbox都有一個共同點，就是它們沒有一部擁有真正的128-bit處理器。市場調查公司Envisioneering Group研究員Richard Doherty指出：「在評估這三部主機優劣的過程中，我們會立刻遇到一個問題，就是『128-bit』這個詞組已再不能給它們充足的描述。」

BIT的出現與崩潰

當世嘉1989年推出第一部16-bit主機MegaDrive時，處理器速度便成為了主機性能比較的標準，世嘉希望藉著「16-bit高性能主機」的口號搶回已被任天堂主導的8-bit主機市場。

5年後，任天堂宣稱其64-bit主機Nintendo64的效能是新力以及世嘉的32-bit主機的「兩倍」，可惜任天堂不但未能給玩家足夠的證據，反而使主機處理器bit數與主機真正性能的關係變得曖昧起來。

美國任天堂副總裁Perrin Kaplan亦承認這一點：「我不會因為過去的策略上失誤而感到悔恨，但我的確認為我們將『64-bit』這個概念的重要性放得比它應得的更重。」

微軟Xbox技術主任Seamus Blackley說：「在八十年代中期，有一些主機生產商的宣傳人員企圖說服大眾，處理器的bit數與遊戲的質素有直接的關係。他們強迫我們對主機性能和bit值作出不實的宣傳。」

雖說如此，但在10年前，我們確實有足夠理由通過比較處理器的性能獲得主機性能高得的資料。在任天堂、超級任天堂以至N64時代，處理器的bit值的確對主機性能起著關鍵性的影響。但時至今日，情況已經發生了非常巨大的改變。

Gamecube主機所採用的是混合64-bit及32-bit性能的主理器，而Xbox所採用的是基於32-bit架構而設計的Pentium III處理器，而唯一採用了真正128-bit架構處理器的遊戲主機只有PlayStation 2，由東芝及新力聯合開發的「Emotion Engine」處理器是真正的128-bit處理器。

不過，甚至新力方面亦承認，128-bit處理器為PS2所帶來的益處其實亦非常有限。美國新力硬件工程主任Jerry Jessop：「bit數並不能反映主機的性能，事實上，一部主機可以有較高的bits值同時在計算性能上比其他bit值較低的處理器效率更低。」兩者關係從來都不是線性的，無寧說，bit值只是主機廠商的宣傳手段。

PS2內的128-bit處理器執行部份指令時速度還不及一般PC上的32-bit Pentium III處理器，但在另一些計算程序中，前者則有可能較後者快餘千倍。

BIT以外的世界

我們都知道，要為一部電腦進行升級，單單換上一個更快的處理器並不一定能夠提升主機的性能，因為一部電腦任可一個部份都是潛在阻礙效能的瓶頸，單單增加某一配件的性能而不同時改善其他組成部份的情能，無助於提高整體系統的性能。

美國任天堂技術總監Jim Merrick表示：「你不能夠單單抽出某一特定的數據並以此作為系統性能的準繩，假如真的可以這樣的話，PS2肯定是地球上最強的遊戲主機，因為PS2擁有強大的中央處理器，並且能夠處理龐大的多邊形資料......我們亦知道IBM方面有一個128-bit版本的Power PC Chip (註2)，但我們並沒有採用，亦不會因為Gamecube的處理器是64-bit而感到羞愧，相反，我們非常高興，因為我們知道64-bit處理器能夠為我們帶來最大的價值。」

任天堂放棄採用級數更高的處理器，但另一方面為PowerPC晶片進行改良，包括加上能夠有效提供處理器效能的L2 cache (註3) 數據傳送的頻寬等方面出改良，企圖進一步發掘64-bit晶片的潛在效能。

便宜的多邊形

多邊形的情況亦一樣。相信擁有最強圖像處理功能的Xbox，其所採用的nv25 Geforce晶片每秒能夠處理的多邊形數目達1億2500萬個之多，但即使微軟亦認為這個數字並不能反映主機的真實性能。Blackely表示：「現時的情況就像一個投標過程。我們必需提供一個可讓一般人進行比較的理論數據。既然其他廠商首先讓人相信多邊形處理速度是主機的性能判準，我們唯有使用相同的數據去描述我們的主機。」

美國遊戲廠商Midway在關閉她們的街機部門之前，曾經開發過一塊名為「宙斯 II」的街機底版，據說這塊底版每秒能夠產生2億5千萬過多邊型。但問題是，沒有任何一部顯示器能夠在單一畫面上顯示2億多個多邊型，即使真的有這樣一種顯示器存在，人類眼睛亦根本不能夠處理如此多的數據。

任天堂的Merrick又指出：「即使我們能繪制2億5千個多邊型，我們還需要一個能夠在背後控制這些多邊型的程式。只有能夠為這2億5千個多邊型貼上精細和像真的紋理貼圖，多邊型才具有意義，所以，最後，問題已不再是處理多邊型的速度，而是記憶體傳送紋理資料的頻寬問題。」多邊型是非常便宜的，每一個多邊形只需要約32-bytes (註1) 的資料，但紋理則不同，一張貼圖所需的資料容量往往超過1000-bytes。



在次世界代主機的世界裡，最強主機的意義已經完全改變。

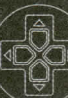
總結

總括而言，現時所謂的次世代主機，其性能之強大，實際上已經超過了可以競爭的範圍，遊戲製作人需要數以年計的時間才能完全發揮主機性能的最大限，所以所謂的最強主機已不再存在，或者說，所謂的最強主機並不是由主機本身決定，而是由遊戲創作人所決定。

(註1) Bit (位元)：數碼資料的最基本單位，1-bit可代表0及1兩個數值中的其中一個。所有有意義的資料都是串連的bit值所表示，而8-bit資料則為1-byte。

(註2) Power PC：Gamecube的中央處理器是由IBM開發基於PowerPC 750架構設計的處理器。

(註3) L2 Cache (Level 2 Cache/第二層快取記憶體)：Gekko內置的L1及L2 Cache均是高速記憶體，其存取速度較一般的記憶體快，是作為處理器與主記憶體資料之間的緩衝區域。





天堂路

TEXT：寒武紀

新連載!

[任天堂電視遊戲歷程的再發現]

COLUMNS

[第一回]

序言

對於本誌的讀者而言，「任天堂」很可能已是再熟悉不過的名字。作為一個有百多年歷史的跨國企業，任天堂過去的發展歷程亦極富傳奇色彩。由完全屬於日本本土文化的花札紙牌生產公司，發展至其產品席捲東西方世界的互動娛樂企業，似乎在證明著百年的經驗已另任天堂掌握著所謂「遊戲」的真正本質。偶然在書籍雜誌上，我們亦可以看到諸如「任天堂哲學」、「任天堂思想」的說法。

但究竟什麼是任天堂的哲學思想？透過追尋任天堂的發展歷程，希望可以一探所謂「遊戲」本質的真像。

花札紙牌上的圖案均以自然景物為題材

創始人 > 花札工藝家

任天堂始於一位工藝家山內房治郎 (現任任天堂社長山內溥的曾祖公) 於1889年9月23日創立，當時任天堂從事的是日本紙牌「花札」的生產和銷售業務。

花札是日本的傳統牌藝(註1)，而所使用的紙牌上均繪畫了各種自然景物，例如鹿、雁、松、梅、櫻、月亮等等。作為一位工藝家，房治郎對於自然界森羅萬象的敬畏，以至對自然與宿命奮鬥不息的信念，剛好昇華到花札的世界裡。

花札的製造過程非常講究，根據日本的傳統工藝製作法，製造花札首先要將特選的權木樹皮壓平，並混合特製的粘土，過濾去除過多的渣滓晒乾之後便初步製成花札所使用的紙張。將紙張重疊便可製成較厚及更為堅韌的卡紙，利用木製的印刷機在紙皮上壓出圖案的輪廓之後，再將預先準備好雕空了特定圖案的模版覆蓋於卡紙之上，最後利用由植物葉和果實提煉而成的染料塗上圖案。而由任天堂所製造的花札牌背後都印上了「大統領」的印花，作為任天堂產品的標記。



任天堂所生產的花札紙牌背後均印有「大統領」的字樣。

紙牌事業起家

當時任天堂所生產的花札紙牌雖然只是在日本京都以及大阪等部份地區上出售，但在當地民間卻大受歡迎。而且，花札漸漸成為了日本賭場的主要賭具，「大統領花札」鮮艷的色澤、紙牌摩擦時發出的聲音，在以花札為生的職業賭徒中所產生的美感意識，成為了任天堂業務不斷擴大、收益性不斷越高的根基。

不過，當時的社長房治郎並沒有因此而感到滿足，並與一班的智囊團計劃進一步擴展公司的業務範圍。1907年，任天堂成為日本國內第一間生產西式撲克紙牌的公司 (西式撲克紙牌首先於1905年從國外引入日本)。



花札的玩法以至所使用的紙牌，在日本國內的不同地區均有所不同，圖為由任天堂製造的兩款花札紙牌。

紙牌與香煙

另一方面，房治郎注意到當時擁有日本全國龐大流通網的國營企業「日本專賣公社」。經營香煙事業的「日本專賣公社」當時擁有全國性的銷售網。房治郎想到，一方面香煙與花札牌包裝盒的大小相近，而且當時主要在賭博場上使用的花札牌，亦正是對香煙的需求非常大的地方。

一個有意無意之間的聯想，房治郎便展開了與日本專賣公社的交涉工作，結果，任天堂的紙牌借助全國性的銷售網，很快便成為了日本全國主要的品牌製造商，而且花札本身慢慢走出「賭博」的形像，並在一般大眾市民之中慢慢浸透開來。

成事在「天」

對於為什麼房治郎為他所創立的公司冠以「任天堂」這個名字並沒有一個肯定的說法，但其中一個對「任天堂」這個詞義的詮釋為我們中國成語中的「謀事在人，成事在天」。

事實上，現時任天堂官方的公司簡史上亦寫著一句這樣的說話：「人生與黑暗絕望只一線之隔，但只要將工作盡心盡意做到最好，一切運數較則由上天決定。」(待續)

註1：雖然其前身可以追溯到16世紀後本期由葡萄牙傳至日本九州的紙版遊戲。而且，除了日本之外，現時一些西方地區例如夏威夷等地都流行花札紙牌遊戲。

揭開日本大型網絡RPG遊戲新一頁!!

CROSS GATE クロスゲート™

TEXT：內海幸

機種：PC	開發商/發行商：ENIX	
售價：8,800日圓	容量：CD-ROM	發售日：7月26日 (日本版)

以《Dragon Quest》及《Star Ocean》等著名RPG作品而聞名的ENIX推出她們的首款PC用網絡RPG！

任何入門玩家都可以輕易上手的操作系統!!

說起PC用網絡RPG，許多人印象中的都是那種玩法深奧、只適合高級玩家的美國製遊戲作品。但《Cross Gate》的製作人員正是特別為了讓不論是入門玩家還是高級玩家都能夠享受箇中遊戲樂趣而花了大量的工夫和心思。《Cross Gate》正正體現了Enix作為RPG皇者的地位。

雖然《Cross Gate》的遊戲畫面給人一種非常原始的感覺，但這亦是製作人為了避免入門玩家望而卻步而特意採用的設計。另外《Cross Gate》的戰鬥系統亦完全採用了指令模式，並沒有任何動作元素，同時完全禁止了PK (即玩家之間互相攻擊) 的出現，所以玩家在遊戲中仍然會有單人RPG遊戲的感覺。

我們會在本文中為大家介紹這款在玩家當中期待度極高的作品的魅力所在。



在村落中你所遇到的人物大部份均為網絡上的玩家。玩者必需要接駁至互聯網上才能進行遊戲，所以你很快便可以找到其他同伴呢。

解開廣闊國土上隱藏著的秘密!!

遊戲的背景舞台是一個由劍和魔法所支配，名為「ファーレン」的王國。在這個國家裡，數百年來一直都處於和平和繁盛的狀況。可惜，時至今日，這個王國突然受到來自魔族的威脅。為了調查認為是一切惡運之源的「迷宮事件」，國王利用古代流傳下來的秘術召喚了一直生存在異世界裡的人類，期望人類能夠成功阻止即將爆發的大災難的來臨。

這便是遊戲故事的導入部份，玩者所扮演的便是這位肩負重任的人類，並要解明圍繞「ファーレン王國」許多仍然隱藏著的秘密。

「召喚之間」。玩者最初登錄進入遊戲時會首先在這裡出現。

角色造型由你自己決定!

遊戲開始之後，你先要設定好一個屬於你自己的角色。本遊戲中包括男女性在內會有一共14款角色，4種顏色以及4種表情供玩者選擇，你可以隨個人喜好設定自己的角色造型。

製作好你的角色之後，你便可以離開王宮，並進入將成為整個冒險的據點的村莊「ファンブルグ」。在村裡，你會發現許多對你今後的旅程起著非常重要的作用的各種建築物，例如協助你選擇職業的「ギルド」。在這裡選擇好你的職業之後，你更可以決定角色的各種能力以及可修得技能 (Skill)的種類等不同的選項。





職業中除了有常見的劍士或魔術師之外，還有一些例如廚師、醫生等非常獨特的職業供玩者選擇。

找尋同伴 組成冒險隊!!

在「ファンブルグ」中，你可以找尋由其他網絡上的玩家所扮演的角色作為同伴並一同進行冒險。而在《Cross Gate》中你最多可以組成一隊5人的隊伍，不過，即使組成隊伍之後，你或其他你的組員都可以隨時離隊 (當然，你亦可以一直進行單人冒險)。而決定你的人選之前，最好先和村內的玩家進行聊天，並選擇志趣相同的同伴呢。

組成隊伍後，你便可以離開村落並進入各種地下迷宮進行冒險，途中你會隨機地碰上各種各樣的敵人並需要與他們進行戰鬥。戰鬥將會以指令模式進行，而選擇指令的順序將會由角色的「敏捷度」所決定，戰鬥期間你亦可以與隊友進行對話並相討戰略。



組成隊伍之後，隊伍的移動將會由隊長全權控制，假如你是隊長的話，小心會因為行動錯誤而被隊友埋怨呢。

每一次行動需要在30秒之內作出選擇。另外，一些怪魔同伴會參與戰鬥共同殺敵呢。

讓你自由生活的虛疑世界

《Cross Gate》最吸引的地方，不但只是你可以與網友結成同伴並共同依據故事發展進行冒險，你更可以在這個「ファーレン王國」的空虛空間裡自由生活，「生活」亦是《Cross Gate》的其中一種遊戲玩法呢。

為了這種「生活式」的玩法，製作人特別加入了一個名為「Action Command」(アクションコマンド)的系統。所謂Action Command，是指玩者可以自行選擇18種角色動態中的其中一種，所謂角色動態包括了一些例如喜怒哀樂的角色外觀，又例如在廣場中坐下、睡覺等與冒險完全沒有關係的行動。



《Cross Gate》中的生活百態

從商致富!!



將自己擁有的武器兜售給身邊的人。由於對方也是玩家的關係，你可以與對方對話並討價還討呢。

路上小休!!



選擇「座る」(坐下)指令，你便以在街道旁坐下，並與周遭的朋友閒聊幾句。不只是有關遊戲的話題，說不定你會碰到能與你討論人生奧秘的朋友呢。

午睡街上!!



同樣，你只需要選擇「倒れる」(躺下)指令，便可以隨時在街上休息小睡。

猜拳打天下!!



你可以與天下玩家以猜拳分高下(雖然即使你贏了也不能脫下別人的衣服)。

日本玩家評價如何?

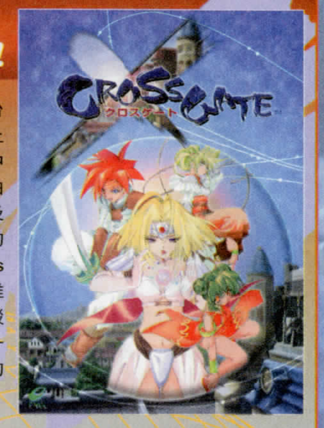
《Cross Gate》在日本推出已經有三星期的時間，究竟玩家對於遊戲一般的評價是怎樣呢?由於遊戲是由Enix這間以RPG遊戲而著名的廠商所開發，所以遊戲在推出之前已得到許多玩家的注意，從遊戲的銷售數字看亦可想而知。而且，PC網絡遊戲一向都會得到許多女性玩家的支持，再加上遊戲特別關注到入門玩家的需要，所以相信遊戲會得到很大的成功。

但另一方面，對於部份已經有玩美式網絡遊戲經驗的朋友而言，則可能會覺得《Cross Gate》中仍有一些不足的地方，例如部份玩者覺得遊戲的自由度過高，許多時候甚至根本不知道應該如何是好，另外一些玩家則認為遊戲中可以做的事情實在太多，反而令人感到迷惑和不知所措。更有些玩家只把遊戲當作一個與其他網友交流的場所，只是在村落裡與別人談話。

雖然如此，所謂的「不知如何是好」，其實在另一個意義下亦是表示，每一次進入遊戲你都會發現不同的新鮮事物，所以，要完全體驗遊戲中所有的樂趣，你需要十分的努力呢。

預定推出韓、台以及中文版!!

Enix已經預定會在韓國、台灣以及中國等不同地區上推出《Cross Gate》，其中韓國和台灣會分別由「Digital Entertaiment」及「Web Star」擔任代理的工作，中文版《Cross Gate》預定會於明年推出，假如你的PC已經接駁了互聯網服務的話，便一定於體驗一下這款遊戲的樂趣了!!



文：小寶寶
拍攝及訪問：小寶寶、ZAC & Magicfire

特稿 打機必備配件

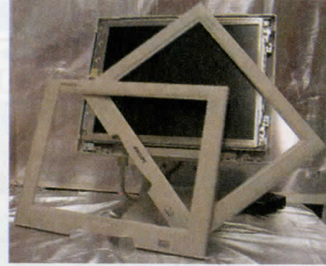
不怕劃花的LCD 螢幕

PHILIPS 15" TFT LCD XGA Monitor

飛利浦將會推出兩款15"的LCD顯示器，分別為專業用的150P2及商用的150B2。它們能夠切合各種不同需要，無論在家用及各種商業用途均能發揮它的用途。它是全世界內置變壓器顯示屏中最細最薄的，機身只得61mm厚。



◆ 機背可以加上USB Hub，接駁更多功能產品


◆ 原有的面框和特製的保護屏。

保護式屏幕

大家可能都試過不小心劃花，或者在清潔時弄壞了LCD顯示器吧，飛利浦在此兩個型號的LCD顯示器推出了一個新保護式屏幕。此屏可以取代標準前蓋，能防止屏幕意外受損，對於家用或是在公眾場所使用的顯示器均可有保護的作用。

多種不同底座

這兩型號的顯示屏均可使用不同的底座，以應付不同需要。隨150B2所附的標準底座，可調校傾斜角度及旋轉角度。而隨150P2所附的全新Ergo底座，更可將顯示器變成90度垂直顯示。如果想得到卓越的音效，可以考慮使用48W PMPO的多媒體底座，進一步提升音響效果。

◆ 機身非常之薄。

具科技創意的音效卡

Acoustic Edge Digital 5.1-channel Surround

◆ Acoustic Edge Sound Card 的本體

任何聲源都可變成5.1

這次要介紹的Sound Card是飛利浦全新的Acoustic Edge數碼5.1聲道音效卡。它內置了專利的QSound Algorithm，可以從立體聲或ProLogic音源中抽取聲道訊息，結合了獨特的QMSS Aligorithm重新計算後，便可以計算並輸出具立體現場感的5.1音響效果。



◆ 其他同系列的Sound Card


◆ 包裝裡是豐富的內容

另外，它具有飛利浦ThunderBird Avenger音效加速器。這一個Digital Signal Processr (D.S.P)可以同時算出多達256種聲音，而耗電量極低，不會佔去系統的資源。而它更可同步提供高達96條3D輸出和擁有EX及A3D的遊戲兼容性，它將會是未來Soundcard的新音效卡的基準。除此以外，隨卡更附送PowerDVD軟件，可讓用家使用電腦來播放DVD電影，享受臨場感的音效震撼。另外還附送了SIREN Xpress、AudioPix等軟件可供用家創作自己的音樂及其音樂幻燈片。

電腦揚聲器也能做到家庭影院般震撼

Surround Power 系列


◆ A3.500 Acoustic Surround Power 的超薄平面衛星揚星器



◆ A3.500 Acoustic Surround Power

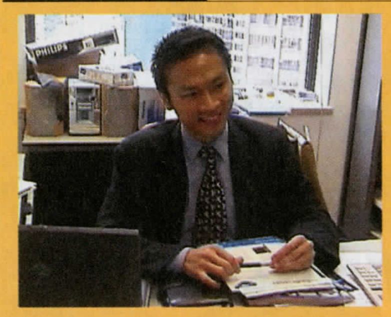
剛推出市面不久的飛利浦A3.500 Acoustic Surround Power多媒體多聲道揚聲器系統，包含了四個超薄平面衛星揚星器(專利)(Panel Satellite Speaker)、一個超勁wOOx的超低音揚星器(專利)、一個無線搖控器及多樣安裝選擇。這整套裝備集合了超薄、時尚設計、頂尖音響系統及高質環迴重低音等眾優點於一身。


◆ A2.600 Compact Surround Power

另一套聲器系統A2.600 Compact Surround Power是售價非常相宜的杜比家庭影院揚聲器系統，它能透過結合任何5.1聲道音效卡而產生5.1的效果，效果能夠直迫影院。除了欣賞電影外，用以打機更能夠做出迫真的臨場感，是打機用揚聲器的新選擇。

為了更深入了解各產品，我們專誠邀請了該公司的代表來一次訪問。

訪問：飛利浦消費電子 市場經理 鄭躬誠先生



- 在SoundCard方面，你們是否有某一個牌子作為假想敵？

基本上，大家都知道Creative是SoundCard牌子的「大哥」，他們的市場佔有率大約五成。而我們是第一年開始拓展這一個市場，我們的第一個市場是美國，然後是歐州，而在2001年的六月份左右，亞州地區才開始發售。其實亞州的市場是很難鬥的一個市場，首先Creative已經深入民心，不同的台灣牌子亦有很多。而我們所針對的就是這兩者之間一個較中上級用家的市場。

- 這樣說來，你們的SoundCard既有假想敵，你們有些甚麼自己的優點比較優勝的？

我們共有三張卡，兩張5.1聲道，一張4.0的。最特別的地方是它們各有自己的Processor，技術上的名稱是ThunderBird Avenger，這個設計只是飛利浦的SoundCard才會有，而這個是由荷蘭方面設計出來的。它可以處理250個Stream的DirectSound Accelaration，這個是我們非常引以為榮的產品。

- 從資料上我們見到獨家專利的QMSS，可否說一下它的獨特之處？

這個其實是一個技術，讓只有兩個喇叭的用家使用5.1聲道的DVD音源時，也能夠計算模擬到有六個喇叭的效果。令耳朵在聽到的時候也會覺得是5.1的環迴立體聲效果。這個是很需要它內置的處理器來計算的，如果要倚靠PC上的處理器的話，比較差的機種便可能做不到了。

- 你們有一系列LCD Monitor，SoundCard及喇叭，讓玩家打機時玩得開心，然而你們還會有甚麼產品會供給機民使用的？

先由SoundCard說起，在Sound的角度來說，其實已經是很新的產品，它也不是在每個季節也會Upgrade的產品，因為它不是常變的。但在視覺方面，如LCD Monitor是會每季Upgrade的，由於LCD並不是一個很成熟的科技，無論在Contract Ratio等地方都不斷在變。市面上有15"、17"及18"的LCD Monitor，第一，17"及18"的價格將會慢慢回落，會有多些用家用來打機。就如15"的LCD Monitor就等於CRT Monitor的17"，17"的LCD Monitor就等於19"的CRT Monitor，18"的LCD Monitor就等於21"的CRT Monitor。我相信很多人都想擁有一個大螢幕來打機。但要用家購買一部21"的CRT Monitor來打機是沒有可能的，因為機身深度太深了。

- 說回轉頭，因為你們公司收購了LG，會對LCD的科技有幫助嗎？

在15"的LCD Monitor上，我們使用了很多LG的Panel，但我們但也不只一條生產線，一條在台灣，另一條在日本。其實三間廠都達到我們的技術水平，而LG的生產量可以很高，尤其是在一些Sub-Event突然需要大量的Panel時，例如五千至一萬部，在一個月內也能夠得到supply。

- 這樣便可以舒緩到這一方面的support了。

是的，其實有一個很奇怪的地方，很多人都不知道的。除了日本以外，香港是consume LCD Monitor最多的。

- 這個是近年的趨勢？

這個是近這兩年的趨勢。我們估計香港LCD Monitor銷售數比大陸還要多，大約是四比一吧。

- 身邊的朋友也經常說要換Monitor或買機也要LCD，可能價錢方面已經大眾化了。

我想有兩個原因，首先，在香港真的開始大眾化了。第二，香港人本身的心態因素，香港人是會追求新的產品。同樣地，我們見到新加坡都是很繁榮的城市，但是LCD Monitor的銷售量卻比香港差得很遠。但你可以在這裡看見香港人的心態是要追求好的、靚的，又輕又薄的東西，無論多便宜也好，至少也要三千多元，這個並不是便宜的產品。

- 或者可以說香港人喜歡「趕潮流」吧。但如果質素好的話，當然有人買啦，但講開潮流，你們以後的產品會在外型上多花一些功夫嗎？例如做一些比較得意的、或者半透明等不同花款的？

現在我們主要是以黑色居多，至於五顏六色的如iMac，始終我們的主旨是要迎合99%客戶的需要，另外1%的客戶喜歡五顏六色，但我們不可能為1%的人而生產別的顏色。而始終我們飛利浦並不是和別人鬥廉價，也不是出售玩具。某程度上LCD Monitor是一個頗Serious，價格為三千至過萬的產品，我們不想將這個Product Image做到玩具一般。所以五顏六色的我們不會做。

- 即是要穩穩陣陣、實用、不是玩具，這一點很重要。之前你們的另一次Show，是AV產品影音系列的，現在就換了PC產品了，那麼，這輪到我們第二部份的問題了。飛利浦一向都是製作影音及家庭電器，例如電視機這類東西，但現在開始做PC的產品了，為甚麼會有這樣的轉變呢？

首先，飛利浦本身是沒有製造PC的，現在開始做Monitor，SoundCard同埋Speaker。其實以前沒有晉身SoundCard和Speaker行列的理由很簡單，人們的心理都覺得「我要聽靚聲、睇靚影像，會買一部29"大電視，加一對巨型Hi-End的喇叭。」但很少人想在PC上要靚聲，PC最重要是要夠快，夠平，一萬元砌起部機便開心了。但PC的價錢不斷回落，以前P4要過萬，但現在五千多元便可以了。

- 是呀，現在真的很便宜。

那麼，現在我只需五千多元便有一部Hi-Power的PC，加一對千來元的喇叭，再加一張千多元的SoundCard，再加一個三四千元的LCD monitor，加起上來還只不過是一萬元左右，就如我們一兩年前買一部Hi-End的PC一樣。但當然現在也多了PC的Hi-End產品，這是因為PC降價所致，人們都肯多花一點錢在聲音及畫面方面，這個將會是新潮流。

- 你們就是見到這個需要，所以便涉足這個PC硬件的潮流了？

是呀，因為以前人們要聽靚聲會找部Hi-Fi，但因PC價格回落了，人們都Afford得起靚一點的聲音，靚一點的影像。

- 既然是這樣，你們是憑仗著些甚麼來踏足這個市場的？

有幾個的，我們經常說飛利浦在影音方面，尤其是在香港，是一個較為熟悉的牌子，無論是Hi-End的影像、Hi-End的音樂，都會想起飛利浦。同樣地，我們也想將這訊息帶到PC裡。某程度上，我們已經成功了一半。在LCD Monitor在香港已經成了Market Share的首兩名，在大牌子而言，我們可以敢認第二，可沒有第二家敢認第一的。我們的質素，我們的表現，都被公認為是高質素的產品。

- 那麼，你們的目標客戶又是哪一些人？會是哪一個階層的人士？

我們曾做過Research的，在各電腦商場及豐澤訪問過五六百位用家，奇怪地，購買了我們的LCD Monitor的人九成是男士，有九成是廿五歲以上，七成是卅歲以上的。我們可以看到這並非是一個年輕人士所購買的，始終是價格的問題。

- 即是成熟型的一班顧客吧。

但是我也發覺他們都很注重售後服務和產品質素，他們都是識貨的人，他們不會介意多付一點錢來買較好的東西。

- 我也相信你們公司的售後服務應較其他公司強的。

我們也放了很多資金在那兒。其他公司都是分了不同部門的，但是我們電視機影音產品及電腦產品都是同一班Customer Service的，所以我們可以利用這麼多的資源來解決這麼多的問題。不像其他的公司般電視壞了便要電視的去做，分得那麼散。我們不會這樣的，這樣才可集中火力。

- 明白，這樣也可以給用家信心的。在於你們的售後服務來說，現在有Monitor，Speaker同埋Soundcard，你們可有想過再開拓其他的？譬如遲些再做Display Card甚至Harddisk等？有沒有過這樣的想法？

對於飛利浦來說，DVD-ROM，DVD-RW等是有的，但暫時未引入香港，在其他國家已經發售中。在香港仍是摸索措段，尚未決定。但如果你說Soundcard等產品，我們在2002年將有更多的新Version也會有更多新的款式，而Monitor不用說了，15"、17"及18"等，我們也正在計劃製造16"的顯示器，20"的也會有。

- 那麼，其實你們公司還有很多不同的大計。

我想，我們是不會進入PC的範疇的，但圍繞PC的週邊會愈來愈多，我不可以透露更多，但我可以答你除了以上所說的以外，還會有更多產品和上網、PC有關的。

- 那麼我們就拭目以待了。也差不多了，謝謝今日KS接受我們的訪問。

不用客氣。



在今年的夏天之中推出不少備受注目的美少女遊戲，例如《univ~戀・開始了~》、《新世紀EVA・綾波育成計劃》和《NAKORURU》等等。不單上是PC上有推出注目作品，DC也有由PC版移殖的《COMIC PARTY》和橫田守作人物設定的《火炎聖母》。在這些作品之中整體質素較為高的，相信是《COMIC PARTY》和今次筆者為大家介紹的《水夏~SUIKA~》，這兩個作品不論在畫面、人物設定、配音和故事表現手法也很出色。現在便簡單介紹一下其中一個PC作品《水夏~SUIKA~》吧，這個遊戲是有CD-ROM版和DVD-ROM版兩種。

TEXT：小悠

Win95/98/Me
發售中/8800日圓/
SANKASU/18禁

水夏~SUIKA~

夏……是開始一段新戀情的季節

夏天之中邂逅的四人

被海和山包圍著的常盤村，是一個充滿了海潮氣味的自然村落。在這個村落之中有四位少女在這個夏天，遇上引著命運紅線的另一個人。雖然擁有作為一個人的心靈，可是卻執行著死神的工作。這名少女已經和愛情這種感覺分隔了很久，甚至連一個作為人的心靈也漸漸忘記。可是這個僅存的心靈希望少女可以重新憶起「愛」這種感覺，於是她在村中遇上三對戀人。學習愛情的少女最後可以得到她希望的愛嗎？

水夏的分段系統

這個遊戲在故事表達方面是和其他傳統的AVG不一樣，一般的AVG是會單單以玩者作為主觀點，選擇分岐部份和對話來進行遊戲。可是《水夏~SUIKA~》是有所不同，遊戲之中把整個故事分為四個chapter，而頭三個chapter是用小說的形式表達，第四個chapter則是主觀式AVG。在小說模式之中不會單單以同一人的角度去看事物，也會以其他的人的角度去進行遊戲。而小說模式的三章故事，是和第四章的AVG有重要的關係。除了這個主要的遊戲系統之外，開發者也十分照顧玩者細緻的地方，在對話框中出現的漢字也是有日文注音在上方出現。

水夏的四個物語

第一章的女主角是水瀨伊月，是講述她和回到常盤村的風間彰再會的故事。在中學時代伊月、妹妹小夜和彰常常到神社遊玩。在數年後彰再次來到這家神社，在神社的水池旁邊，他和伊月再度相遇了……仔是因為父母離婚要回娘家生活，而回到這裡定居。可是他卻意識不到伊月便是小時候的那位少女，在以往當伊月哭的時候總有一位男孩安慰，又借了漫畫給伊月，使她得到勇氣。由那時開始伊月1對男孩抱有淡淡的戀心，而這個戀心在池邊的相遇開始表現出來了。另外兩個物語，還有最後那位尋找「愛」的少女會遇上什麼，便要大家在遊戲之中發掘出來了。









Golf Resort Tycoon



模擬哥爾夫球場

提起有關哥爾夫球的遊戲，大家都可能只會想起一些運動類型的遊戲，而的確無論是在電腦還是電視遊戲裡面，有關哥爾夫球的遊戲都是以運動類型為主，不過我們今次為大家介紹的遊戲《Golf Resort Tycoon》就有點不同，因為它是一個以經營哥爾夫球會為主題的模擬遊戲。





挑戰不同的劇情



在「CHALLENGES」除了會有教授模式之外，更會有不同的難題讓你去挑戰，例如去興建、經營一個有9個球洞的中型球場。甚至一個有18個洞的標準球場等等，當然不同的劇情裡面，玩者所需要做的都會有所分別啦！





要怎樣做才可好呢？



雖然相信有不少朋友都會很擅長哥爾夫球的遊戲，但說到要你由無到有的去建立，創造一個哥爾夫球場，就少不免有點「老鼠拉龜」的感覺。所以在遊戲裡面就有一個名為「CHALLENGES」的模式，裡面會有教授模式，讓玩者可以清楚知道要從甚麼地方著手去興建你的球場，到甚麼時候要設立那一些設施呢? 一切的疑問都可以在這裡得到答案。

自由發揮你的管理潛能吧！



遊戲裡面會有另一個模式，那就是「INSTANT ACTION」。在這個模式裡面玩者可以選擇在不同的環境下建設屬於你自己的哥爾夫球場，挑戰你個人的策畫和管理能力。雖然說不同地方在難度上可能會有點分別，不過只要玩者能夠在「教授」遊戲的時候，掌握到建設設施的次序，一齊的問題都可以迎刃而解了。

少少秘技提供

每當玩這類型遊戲的時候，每每會遇上一些金錢周轉的問題，所以我們就為大家提供一些少秘技，讓大家在進行遊戲的時候可以方便一點。

額外金錢

進入遊戲時，按Shift + Ctrl + C + A + T。

改變速度

進入遊戲時，按Shift + Ctrl + W。





成吉思汗

大漠英雄傳

蒼狼與白鹿之後裔

成吉思汗可說是家喻戶曉、眾所皆知的歷史人物，從統一蒙古部落到遠征小亞細亞、俄羅斯南部等地，其威名之盛、武功之剽悍，可說是舉世無人能出其右。而這次由智冠科技發行、詮積資訊所研發製作的「成吉思汗-大漠英雄傳」，揉合了即時戰略和角色扮演的遊戲元素，除了要重現這些驚天動地的歷史戰役外，更要讓玩家們來親身體驗這位舉世聞名人物的發跡與成功的歷程。

發行商 / 製造商：詮積資訊
遊戲類型：SRPG
發售日期：發售中
系統需求：Win98

TEXT：SASASKO

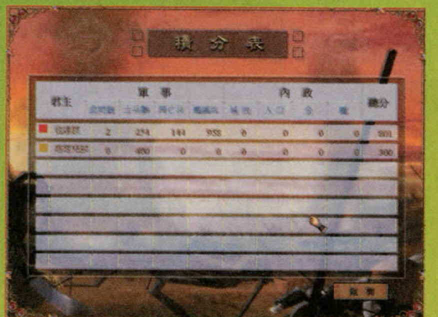




■鐵木真傳奇

在「成吉思汗-大漠英雄傳」這款遊戲裡，鐵木真傳奇性的一生，是研發公司十分著墨的重點之一，在單人模式的"大漠英雄傳"中，共設有三十道大小關卡，玩家必須與鐵木真一同成長。由於遊戲是採用角色扮演加即時戰略的方式來進行。因此，除了要有敏捷的滑鼠操控能力外，練功、升級也是讓你的人物可以縱橫沙場的不二法門。而隨著人物的成長，鐵木真身邊也會有愈多的猛將加入戰局，但由於戰場持續擴大，因此，關卡的難度也會隨之而提高，除了敵人更多更強外，還有更多變化的勝利條件方能一一過關，身為指揮官的玩家，可得要好好地運用你的智慧與判斷力，不要讓成吉思汗的一世英名毀在你的手上喔!





■詳盡的歷史自傳模式

劇本從少年時期顛沛流離的鐵木真、到青年時期成為乞顏部汗、而中年時期統一蒙古被擁戴為成吉思汗、最後跨足國外，征服歐亞大陸等共三十道關卡。這可說是一隻將成吉思汗的生平，如此詳盡表現出來的遊戲作品。在自傳模式的前期，遊戲較偏重於角色扮演的成分，玩家們除了要不斷地提昇能力、屬性，收集更多的寶物、道具，學習更高的武將技之外，更要廣納良賢，以擴充自己的實力；而到了遊戲的中、後期，戰術的運用可就變得十分地重要，因為敵人可是會越來越難纏的喔!

■多變化的統一模式

在"統一模式"中，共有「蒙古的紛爭」、「亞洲的沉淪」、「歐亞的浩劫」等三個時期可供玩家們選擇，每個時期又各有八位君主來任您挑選，除了200多位當時的中外知名武將與您一同共創霸業外，更有40餘種不同的兵種將呈現在您的眼前。而不同的國家將展現出多種不同的人文風貌，包含了蒙古、中國、伊斯蘭、東歐(拜占庭)、西歐(神聖羅馬)等多樣化的建築文物，另外每個國家都有獨特的特殊兵種，如蒙古突騎、連弩兵、火焰兵、十字軍、駱駝兵、火砲兵、戰象兵、聖騎兵和日本武士等，其戰術之多變、感覺和著名的《Age Of Empires》很相似呢。



■連線對戰模式

即時戰略遊戲若不支援網路連線對戰的功能，似乎在遊戲性上便覺得遜色不少，而這款「成吉思汗-大漠英雄傳」當然不會令各位玩家們失望，玩家們可以邀集三、五好友一同馳騁沙場，亦或隨機找人挑戰。在遊戲中，武將是可以被俘虜及收買的，因此玩家們在組織一波攻擊行動前，可必須要仔細考量一番，免得遭受敵人埋伏，損兵折將外，還必須眼巴巴地看著自己好不容易培養而成的武將，便成他國的將領來攻打自己，而好不容易獲得的寶物也會因此而易主。



神谷 涼
KAMIYA SAYAKA

今次介紹的新女星並不像前幾期那樣是位新面孔，其實她曾在日本極具話題性的電影—《Battle Royale》(港譯：大逃殺)中飾演過野田聰美一角，只是大家可能已經忘記了她罷了。擁有可愛面孔的神谷涼，雖然現在暫時沒有工作在手，但在未來她將會接拍多部電影和劇集，說不定在不久將來大家便可以再看到她的演出。



PROFILE

本名：神谷 涼/Kamiya Sayaka ■ 出生日期：1982年4月20日 ■ 年齡：18歲 ■ 出身地：神奈川縣
星座：金牛座 ■ 身高：156cm ■ 血型：A型 ■ 三圍：B84/W58/H82 ■ 興趣：潛水、釣魚、拍攝

鐵甲萬能俠 VS 電腦奇俠

鐵甲萬能俠一族登場！現身吧，帝皇！

帝皇萬能俠
OVA 全 7 集，第一集 9 月 25 日正式公開發售
2800 日圓 /BANDAI VISIUL 發行

在《真三一對新三一》的最終回公開發售之後，永井豪原作的MAZINGER 鐵甲萬能俠系列也推出新作品了，不錯！便是《帝皇萬能俠》。這個MAZINGER 系列的作品是由BANDAI VISIUL 以OVA的方式發行，而整個OVA一共分為七集，第一集於今年秋季9月25日推出，FANS們絕對不可以錯過。故事是講述由甲兜兒操縱的MAZINGER Z和劍鐵也操縱的GREAT MAZINGER，為了阻止DR.HELL 支配地球的野心，而與他率領的機械怪獸軍團進行激戰！而來到《帝皇萬能俠》的時候，戰鬥並沒有停下來。DR.HELL 旗下的修羅男爵與兩大MAZINGER對決，展開了新一輯OVA的序幕……可是今次甲兜兒中了DR.HELL 的陷阱，鐵甲萬能俠的駕駛倉朋友號，被機械獸有如八爪魚般的觸手從機身拉了出來。結果MAZINGER Z和甲兜兒也被DR.HELL 捉走了，而鐵也一行也眼巴巴目送修羅男爵成功離開。這時候，一部從未見過的萬能俠在眾人面前出現！這部萬能俠是什麼人創造的呢？又是誰去操縱它？



OVA 化決定！電腦奇俠 01 THE ANIMATION！

電腦奇俠01 THE ANIMATION
OVA 全 4 集，第一集今年11 月上旬發售予定
售價未定 /SME ‧ VISIULWORKS 發行

TV 動畫作品《電腦奇俠 THE ANIMATION》雖然已經完滿結束了，可是今年的秋季末末它的OVA捲土重來了！這一輯由SME‧VISIULWORKS 發行的《電腦奇俠01 THE ANIMATION》是TV 動畫版的續篇來，而且是每個推出一集。製作班底方面監督是元永慶太郎、人物設定是紺野直幸、劇本是大西信介和根元歲三、動畫製作OX工作室，最後作品的原著當然是石之森章太郎老師。根據這部OVA的監督先生透露，OVA版的故事和創作路線會跟TV 動畫版完全不一樣，以「靜」為主的TV動畫版將會有180 度的改變，進化成為今次的OVA作品。在這次的OVA之中，將會集合以往登場過的電腦奇俠，所以它的FANS 們又要準備零用錢了。







GALLERY

TEXT：小悠

歡迎大家來到GPM的畫廊「GALLERY」，我們在這個專欄中會展出各讀者投稿的彩色畫作品。除了出展之外專欄主持人會為大家的作品作一個小評價和評語，希望大家在畫功上或是創作能夠得到進步。而在這個「GALLERY」中題材是自由發揮的，只要是環撓著遊戲作品的題材便可以了。基本上來稿的作品是以彩色作品為主，但黑白稿也是無任歡迎的。除了是鉛筆畫之外，顏料方面並沒有限制，當然CG也是可以的。至於在寄作品來時有一點投稿須知是大家需要注意的，首先沒有附上投稿者名字的畫稿我們是不會刊登的。另一方面，有關之前在《GamePlayers》、《GamePlayers PS》和《GamePlayers DC》的畫稿和稿費，因為有關的負責人離職以及資料在搬遷後流失，導致某些畫稿未能寄回和稿費沒有發出，筆者在這裡作出萬二分之歉意。在日後這些事情絕不會再次發生，所以請大家積極投稿！

優



AREIOS

比例：A- | 構圖：A- | 技巧：B+ | 上色：B+

是格鬥名作《GuiltyGear X》的兩名主角之一KY卡爾，看來好像是來自FANSITE的作品呢，同時也是CG投稿。在這裡順道說說吧，有許多朋友問及可否把CG或作品以SCAN後SAVE在磁碟中寄來投稿，答案是可以的，可是大家是需要注意在磁碟上寫上筆名姓名、筆名、年齡、性別、ID No、地址和電話No，這樣便可以確保投稿人得獎後可以聯絡到。說回這幅CG，卡爾的動作和比例也掌握得不錯，可是在上色方面未夠自然，是CG技巧未熟練的關係吧。另一方面，背景好像單調了一些，多多練習吧。

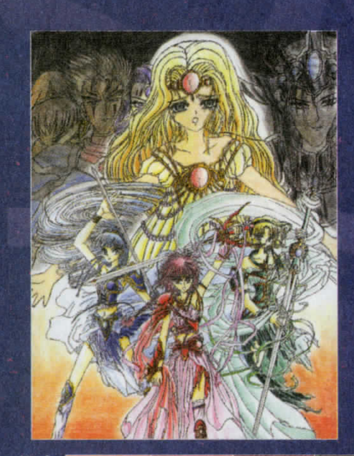
良



雪野~~係咪friend先？

比例：A- | 構圖：A | 技巧：B+ | 上色：B+

雪野已經成為這裡的常客，在畫功方面也是有一點進步呢。比例方面是比以前有輪廓，在畫四肢的技巧上還有不自然的地方。這幅畫我最喜歡的地方是透明的羽翼和極光一般的背景，十分有心思。若果妳可以改善頭髮落筆時的順暢，還有畫中東西的層次感便有突破性進步了。



必殺鳥

比例：B+ | 構圖：B | 技巧：B- | 上色：B-

是CLAMP的名作《魔法騎士》，筆者的記憶之中這個作品在SS剛推出的時候有出過RPG作品。這幅作出色的地方，是能夠掌握登場每一個人的表情特徵。可是太多人和線條太密，令畫面有亂的感覺。加上細緻的地方太多，令它失去層次感。畫力是有的，可是注意構圖空間上如何應用才可以創作出自然的作品。若果這幅畫只是畫光海風三人的話，感覺便完全不一樣了。



小鋒

比例：B+ | 構圖：B+ | 技巧：A- | 上色：B+

比例、構圖和整體感覺也十分和諧的作品，沒有什麼很突出地方的同時，也沒有十分欠缺的東西。上色方面使用了水彩和木顏色，加上以紙巾在上水彩之後作壓印，令背景有夢幻朦朧感。而花朵是用了靠邊上色法來增加它們的光澤，少女的長髮也有特殊處理過，技巧分十足。可是構圖不夠突出，好像未夠豐富似的。

Rainbow

比例：B+ | 構圖：A- | 技巧：B | 上色：B

少女的表情和座在月亮上的姿態也十分傳神，Q版的男主角很可愛。在構圖上這幅作品是可以很高分的，可是在上色比較普通和上線技巧一般的關係，令作品發揮未盡。另一方面背景的草好像不太貼畫題，令整體感覺上打了一個折扣，在畫功方面多作嘗試，顏料和上色手法上想多一點，一定很有趣。Marker、水溶木顏色、廣告彩、粉彩和臘筆也是不錯的素材，而且同一幅作品是可以有幾種顏料一起配合，創作出感覺特別的畫面。試試看~

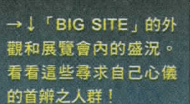


投稿須知

1. 大小不得超過29.7cm x 21cm（A4）
2. 歡迎來DC遊戲以外的作品畫稿，請於畫稿後面附上閣下姓名、筆名、年齡、性別、ID No、地址和電話No。
3. 畫稿請寄往香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心40樓GPM「GALLERY」收。



ENTERTAINMENT TOPICS



TEXT：內海幸

首辦模型之祭典！ WONDER FESTIVAL現場報導!!

於剛過去的8月5日，一年一度的模型界盛事「WONDER FESTIVAL 2001」已在全日本最大的會議展覽中心「BIG SITE」中完滿結束。對於不太熟悉這個EVENT的讀者，容許筆者先為大家介紹一下。「WONDER FESTIVAL」是一個主要由業餘模型製作小組參與的首辦模型展覽及即場銷售會，每年都吸引了大量模型愛好者到場。會場內參展的商品一向是以動畫及特攝片之人物為主，但近年來以遊戲人物為題材的產品佔的比例也有不斷增加之趨勢。

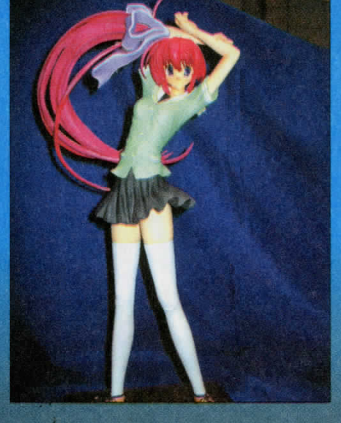
今次，筆者會帶來各位讀者都十分熟悉之遊戲人物首辦模型大特集！很可惜這些都是在會場限定發售的商品，在一般模型店中買到的機會相信很微，但也請大家盡情欣賞一下日本遊戲迷的模型製作技術吧！



→↓「BIG SITE」的外觀和展覽會內的盛況。看看這些尋求自己心儀的首辦之人群！

美少女系

大家一提起首辦，首先當然會想起美少女角色的模型吧！其實要將2D的人物立體化並不是易事，但在會場中見到的首辦全部都製作得非常精細，和實物相比也毫不遜色。在今次展覽中驟眼所見，以PC遊戲《Kanon》為題的作品數量非常多，當中又以「月宮あゆ」最受歡迎。在DC上即將發售的《Air》和《Comic Party》之人氣度則緊接其後，而《To Heart》亦仍然有許多長情的擁躉。以上各作品的首辦不消一個上午便已經全部售清了！





↑←Leaf和Key這兩間廠的受歡迎程度完全沒有減退之跡象。這趨勢到底會持續多久呢？

帶那個女孩回家好呢？

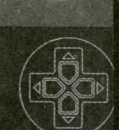
RPG系

可能是由於在RPG中美少女角色不是太多吧，和之前的美少女遊戲相比，RPG遊戲的參展作品相當少。不過在細心尋找後仍然是有的！而且它們全部都是令機迷極為心動的作品，不少FANS一見到它們便毫不考慮地購入！這些作品許多都是以遊戲內的其中一幕以立體的方式重現，與其說它們是製作精巧的模型，不如說它們是室內擺設更為適合。



↓→下面照片中的是《MARU王國之人形公主》中的「CORNETT&小劍俠」。右面照片中的則是《薩爾達傳說 姆莎拉之面具》中的林克、戠拿族人、迪古拿智族人和哥朗族人

《薩爾達傳說》林克的首辦也有登場！



格鬥系

會場裡展出的格鬥系首辦中，《DEAD OF ALIVE》的受歡迎程度可說是無出其右，看來眾多造型家為了重現那些「搖動的胸部」時肯定都下了不少苦功（？）。可能是遊戲原作本身是3D的關係吧，這些完成品都幾乎和遊戲中的造型一模一樣，完成度非常高。



←《DEAD OR ALIVE 2》中的HELENA，造型師到底在她的哪個部位下了最多心機絕對是一目瞭然



↑《鐵拳》系列的三島一八，雖然尚未上色，但其精細程度驚人，當它為雕刻般欣賞也不錯

欲望系

造型師們對自己製作的角色通常都非常著迷，因此才會將他們這種強烈的感情以首辦模型的方式「昇華」，不過結果是將自己心裡的「邪念」昇華起來的造型師也是大有人在的！現在就讓大家看看這些作品的其中一部份吧。（這些商品到底有多搶手，相信不用筆者多說了……）

欲望炸裂！





↑→聽聞這些是沒有名字的「原創角色」。太、太厲害了！快忍無可忍了！！

另類系

WONDER FESTIVAL的參觀者大多數都是MANIA，所以在場內發售的作品種類也非常繁多。在這裡筆者會為大家介紹一些比較另類、懷舊，甚至是些「連MANIA購入前都要三思」的產品。

→《ROCKMAN DASH》中的女主角多倫與手下哥布，看來不少人對多倫都有特別的感情呢（首辦界真是深奧…）



↑《DARIUS》中的超有名（？）頭目「GREAT THING」。盛惠一萬日圓正

↓《MR. DRILLER》的主角HORI SUSUMU



《METAL GEAR SOLID 2》極速立體化!!

曾為《SPAWN》和《AKIRA》（阿基拉）等推出FIGURE的首辦模型大廠「MCFARLANE TOYS」，也在WONDER FESTIVAL的會場中舉行了PRIVATE SHOW。而在眾多展品當中，我們竟然發現了預定在冬季發售的《METAL GEAR SOLID 2》之首辦原型！這個SOLID SNAKE的FIGURE其DETAIL的精細度簡直令人咋舌！





↑→這首辦原型的高度有成30cm，在完成後，廠方會用電腦將它的MODELING比例縮小，用以製作正式版的外型

在場內的模型迷們…



來臨參觀這個展覽的人，大半當然是為了購買自己渴求的首辦模型，但也有不少人是為了拍照而來的（由於首辦大都十分昂貴，就算自己買不到，他們也希望拍下照片留念），其盛況絕對和偶像的記者會有得比！



←全部人的樣子都非常認真



對不起，請望這邊～（←傻瓜）

Text by Hj



復活計劃 GUNDAM SENTINEL

《GUNDAM SENTINEL》，不少認識高達少於十年的朋友，到了遊戲《G-GEN Zero》才正式接觸的高達外傳故事。由《MS戰記》的作者，著名的高達外傳故事作家：高橋昌也，與及近年被視為機械設計第一人者：角木肇(Katoki Hijime)合作，以宇宙世紀0088年為背景的小說。

多年前BANDAI曾將其模型化，然而只有三台「高達系」MS：S Gundam、FAZZ及Z-Plus被模型化，而且以當時的模型生產技術，未能完全重現Kaotki的設計。時至今日，由Katoki親自操刀之下，加上模型生產技術的進步，決定再次推出《Gundam Sentinel》的系列。

MSA-0011 S GUNDAM

「S Gundam」的S是Superior的意思，這台集合了當時阿拉哈姆電子公司最高技術製成的高達，是《Gundam Sentinel》的主角機。能夠因應作戰而換裝成Booster型，及後來的火力強化版「Ex-S」，戰術運用上比起同時代的ZZ有過之而無不及。

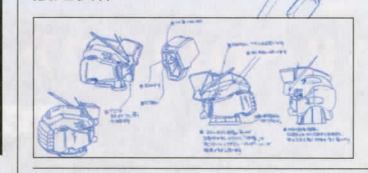
模型方面與之前推出的一樣是非變形版，經過修改後，比例上比較平均，關節的活動範圍也改動了。而最主要的改動是Smart Gun的能源組件，由本來的選擇式，改為換件形式，還加入了手柄部分的活動機構。另外除了附屬Beam Sabre、Smart Gun之外，HGUC版更加入了核戰機「G Core」。



HG UNIVERSAL CENTURY
MSA-0011 S GUNDAM
定價 1800日圓（約$130）
發售日 預定8月
比例 1：144

第二彈是MASTER GRADE！

除了S Gundam之外，另外已準備推出的，是另一台「高達系」MS：FAZZ！這台設定是FA ZZ Gundam試驗機的MS，以MG的態姿出現，相信是之前推出了FA ZZ Gundam，減少製作新模的關係吧（笑）。而且FAZZ本身是非變形，不能脫下裝甲的機體，部件再可省略了一些。主要的改動，除了是右肩那巨大的Mega Beam Lancher，較小型的Back Pack之外，就是那介乎於ZZ與S之間的頭部，上次1：144推出時是用回ZZ的頭，這一次重新根據設定製作。



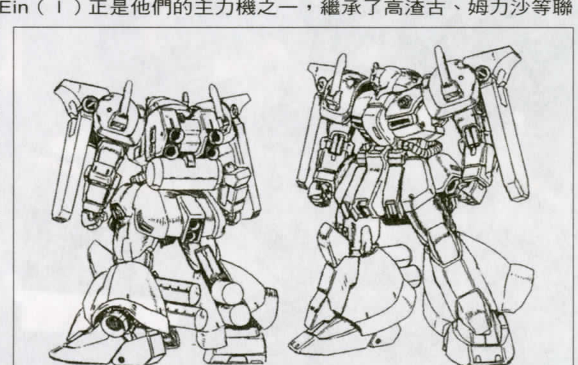


MASTER GRADE
FA-010A FAZZ
定價 6000日圓（約$420）
發售日 預定9月
比例 1：100

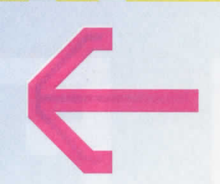
敵機登場！

當年的模型化，正正是欠缺了敵軍，新迪薩斯的機體，來到HGUC，這個「悲願」達成了（淚）！由於泰坦斯瓦解，不甘聯邦內部投向奧干的教導團，於小惑星Pezun發動政變，建立組織「新迪薩斯」。而這台Xeku Ein（Ｉ）正是他們的主力機之一，繼承了高渣古、姆力沙等聯邦系渣古的特徵，而其武器裝備可說是同類型MS中數一數二地多的，究竟模型化後會保留多少？

HG UNIVERSAL CENTURY
RMS-141 XEKU EIN（Ｉ）
定價 未定
發售日 預定2001年秋
比例 1：144



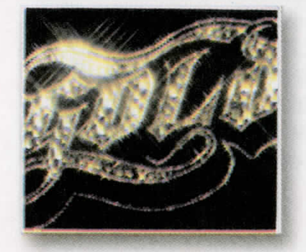
TEXT：時雨



近期

SINGLE榜上成績最好的不是SMAP，也不是濱崎步等IDOL，而是SOUTHERN ALL STARS的主音桑田佳祐。SAS能在日本樂壇屹立不倒這麼多年，實在是一個奇蹟。他們的音樂能夠與時代並進，又能吸納到各個階層的歌迷，相信這便是他們成功的原因。

DISC REVIEW



B'z

8/8
ROOM RECORDS
1260 日圓
<BMCR-3001>

GOLD

自B'z宣布會在香港舉行演唱會後，香港人對他們應該不會陌生。今次B'z一改前作《ultra soul》的搖滾風格，這首《GOLD》是首非常動聽的BALLAD作品。和《ultra soul》一樣，這首歌都是「世界水泳福岡2001」大會公式主題曲。如果說《ultra soul》是首鼓勵士氣的歌，《GOLD》便是在比賽完畢後讓選手緊張的心情平靜下來的歌曲。當然，撇開TIE-UP的要素不說，B'z的BALLAD一向都是信心保證，在看似平淡的MELODY中，隱藏著令人心動的熱情。



hiro

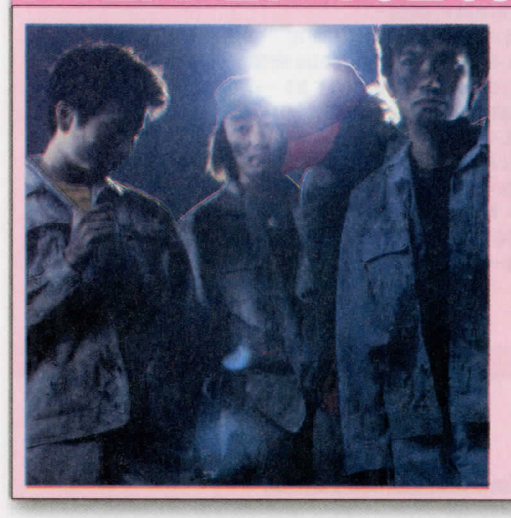
8/1
TOY FACTORY
1260 日圓
<TFCC-87097>

Your innocence

hiro 在脫離了SPEED 後發展一直不俗，但早前則沈寂了一段時間，今次這張《Your innocence》原來已是她相隔9個月的SINGLE。已經17歲的hiro，正處於少女和大人之間，這首《Your innocence》正是她現時心境的最佳寫照。值得一提的是hiro的歌聲有了微妙的改變，既不是以前SPEED 時代的活潑，也沒有上一張ALBUM《TREASURE》時的哀愁，反而能給人一種「堅強」的感覺，相信這也是hiro已由少女長大成大人的證明。

PICK UP NEWS

SPITZ



SPITZ主唱飯島愛自傳連續劇主題曲

人氣樂隊SPITZ和日本著名藝人飯島愛，本來是一對「大纜都扯唔埋」的配搭。但在上個月尾，富士電視台宣佈將會採用SPITZ的「幻之名曲」《追夢的蟲》，作為由飯島愛自傳《PLATONIC SEX》改編而成的電影和電視劇的主題曲！SPITZ 這首《追夢的蟲》之所以被稱為「幻之名曲」，是因為它只在去年秋季的TOUR中公開過，之後在今年2至5月全國TOUR中SPITZ也沒有再表演過這首歌，當然也沒有推出過SINGLE。《PLATONIC SEX》的監製渡邊幹稱：「無論是怎麼樣的人生也不能放棄，要繼續堅持生存下去這一點，SPITZ的草野用極之細膩的歌詞和樂曲將之表現了出來。」雖然創作的出發點不同，但想表達的都是同一個訊息」。

《追夢的蟲》SINGLE CD 將於10月3日發售。

Oricon SINGLE BEST TOP10 (8/6)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量	累積銷量
1	-	THE★PEACE！	MORNING 娘	310810	310810
2	-	FINAL DISTANCE	宇多田光	225860	225860
3	-	Smac	SMAP	100920	100920
4	3	揚羽蝶	PORN GRAFFITI	83280	619000
5	1	沖浪的JOHNNEY	桑田佳祐	77290	896600
6	2	STAY GOLD	Steady&Co.	49730	154100
7	4	UNITE!	濱崎步	48520	492960
8	6	Lifetime Respect	三木道三	44780	779780
9	-	Rosario 與薔薇 ~APPETIZING 4 SONGS EP~	SADS	37420	37420
10	-	The STANDARD	奧田民生	32960	32960

Oricon ALBUM BEST TOP10 (8/6)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量	累積銷量
1	-	E album	KinKi Kids	400480	400480
2	-	Lifetime Respect	三木道三	187930	187930
3	1	Mr. Children 1992-1995	Mr. Children	135960	1572290
4	2	Mr. Children 1996-2000	Mr. Children	90670	1285140
5	-	HYPER GROOVE 1	Folder5	86480	86480
6	-	FIVE	RIPSLYME	83530	83530
7	-	I'll be there	清貴	60510	60510
8	5	Perfect Crime	倉木麻衣	52900	1143620
9	6	gaining through losing	平井堅	47230	914110
10	-	The Last Supper（初回生產限定盤）	電氣GROOVE	38690	38690

248
queen's
road east

LETTERS

大家好！這個「LETTERS」是新生GPS的新信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS、PS2或DC遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的也是可以題問遊戲以外的一些問題，希望各位可愛的讀者積極地多點兒來信給我們吧！此外，各位有問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！來信的朋友請在信封面註明是「GAME PLAYERS LETTERS」收，而解答的信是隨機抽取，要看到自己的來信有沒有被解答便要多多留意了。大家除了可以寄信來之外，還是可以利用我們GPM的E-mail送電郵過來的。我們的地址是香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓，E-mail地址是這個「msv@gameplayers.com.hk」。不論是什麼樣子的問題，總之是有關PS、PS2或DC遊戲的或是我們GPM的，也是歡迎各位讀者來信給我們編輯部，我們絕對會盡量回應大家的問題呢。還有近來的來信之中是有什麼特別的問題，是需要特定我們當中某一位編輯去回答的，在問題之中提出的話我們會將信件轉交給他的回應。好了，現在便來解答今期的來信吧。

GPM 編輯部

GPM 編輯部

Dear GPM 編輯部：

本人有些問題想要請教一下大家：

1）《BIO HAZARD 4》將會於何時推出？等得人頸都長了！

2）如果推出的那會否移殖至DC上？

3）DC到何時才會完全沒GAME推出？

4）現時PS2最便宜的售價是多少？會有大跌價的機會嗎？

5）閣下認為PS2、X-BOX和GAME CUBE那一部主機最有潛能？

祝

GPM 銷量上升

Wesker 字

TTO：Wesker

歡迎你的來信呢！因為近來來信問問題的朋友少了很多啊……所以希望大家有什麼問題也即管發問，我們GPM編輯部是會盡量給各位一個回應，請大家多多指教！

1）有關《BIO HAZARD》系列的最新作品，CAPCOM方面還是未有什麼正式情報公開過，而發售日更加在時間表之中是未有預定…所以這個問題連我們也暫時未可以回應你，很可惜。

2）在PS2的時間表之中這個作品也是在發售日未定的一欄之中，而DC方面更加是連發表這個遊戲的名字也沒有，相信這個作品會移殖上DC的機會不會太高。

3）暫時也未有正式公佈有任何遊戲廠商完全撤出DC遊戲的開發，所以即使SEGA停止了DC的生產，這對遊戲的發行也是沒有正面影響。可是在中止生產的同時，各遊戲廠商在DC上開發作品也會慢慢減少，被淘汰也許是時間的問題。

4）現在PS2的價格可以相差很大，主要是看看PS2中的什麼機種而定。例如PS2首10000部機種是可以內置全區碼DVD-ROM，所以十分貴。之後的18000機穩定性較高，所以現在也是2000元以上左右。而最新推出的35000機是有和《GT 3》一套的套裝，大約是2500元左右。如果單單是買PS2的話也許會低於2000元成交。說到尾，PS2筆竟也是一部DVD機，要低到像DC一般的價格是不可能的吧。

5）GAMECUBE吧。因為PS2的能力和遊戲以及周邊的功能，大家也一清二楚了。而X-BOX公佈的資料還有遊戲的質素跟PS2實在不相上下，即使在功能上是優勝一點也不會和PS2相差太遠，同樣也是DVD-ROM嘛。可是任天堂是自行開發遊戲專用軟體，比起DVD-ROM的價格可能會更低。而且GAMECUBE近來公開的遊戲畫面質素絕不低，所以論潛能和期待程度，相信GAMECUBE是高一線呢！

GPM 編輯部

GPM 編輯部

TO：編輯部

我是YO YO的FANS來的，想問一些有關她在GamePlayers的東西，不知道各位編輯部的朋友會不會回應呢？

1）為什麼只有GamePlus才有YO YO的專欄？

2）YO YO是否常常在你們編輯部出現的呢？

3）除了在漫畫節之中可以見到她之外，還有什麼機會可以遇上她？

4）今年會不會再舉行CYBER GIRL選舉？

5）YO YO打機是否真的不錯？

6）各位編輯覺得她如何呢？

祝

GPM 上一層樓

YO YO FANS

TO: YO YO FANS

YO YO近來真的人氣急升呢，不論在遊戲產品推廣上或是新的廣告也有看到她耶。

1）因為這個是GamePlus的專利來，YO YO的FANS是要多看PLUS了。

2）也不是，多也是在PLUS編輯部那邊比例多呢。

3）在大部份GamePlayers集團的活動之中也可以找到她哦！

4）這個連我們編輯部也暫時未知道。

5）一般啦。

6）不醜，認真的。





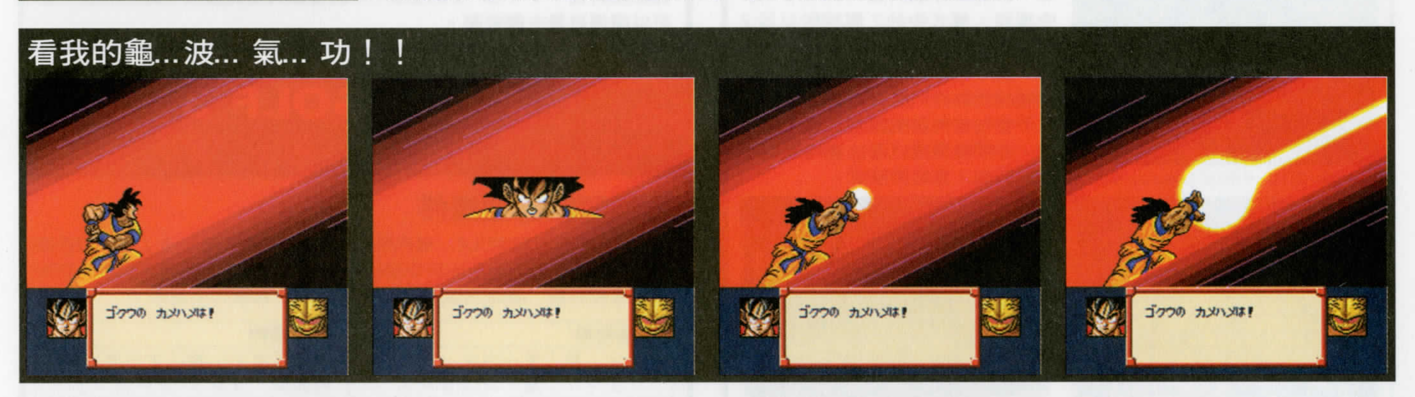
操作平台：超級任天堂
媒體：8 M 盒帶 + 電池記憶
生產公司：BANDAI
發售年份：1992

龍珠 Z- 超級薩雅人傳說

傳統的卡片戰鬥

龍珠的遊戲系列，在紅白機年代至今，一直都有不同的移植作品。第一作是在紅白機上出的神龍之謎，是一隻動作遊戲。經過慢慢的演變，之後的作品變成了富有故事性的RPG，而且更引入了逐格的連環畫交代戰鬥。而最令人著迷的，莫過於這系列的戰鬥系統 - 卡片戰鬥。基本來說，在遊戲中各角色本身當然也有自己的攻防屬性值，但卡片也會給予各戰鬥中的角色一些數值上的調整，使戰鬥的策略性大大地增加。就以《龍珠 Z - 超級薩雅人傳說》這遊戲為例，卡片上有著兩個數字和中間的一個字。左上方的是攻擊變數，右下方的就是防禦變數。在戰鬥時會以這一對數字和對方卡上的來交互比對以計出攻擊力的實際數值(例如是七對一的話，敵方受到的傷害可能是原本的數倍，但相反如果是一對七的話，攻擊很可能被躲開呢！)。而中間的字則是攻擊屬性，如果使用該卡者和卡上的屬性是相同的話，便可以使出全體攻擊。另外，那字如果是「必」的話，更可使出強大的必殺技！所以替哪位角色使用哪一張卡片的分配可是非常重要的。

看我的龜...波... 氣... 功！！



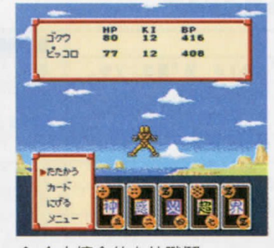
故事大綱

在天下第一武道會的五年後，悟空和芝芝的心血結晶悟飯已經三歲大了。故事也就在這裡開始。悟空的哥哥和另一位比達星人來襲地球，也因這樣揭露了悟空身世之謎。在和比達星人的戰鬥中，悟空和他們同歸於盡，使地球避過一次災劫。笛子魔童於是便捉了悟飯去修行，故事一直發展至到拿美星眾人和菲利手下的眾將士、基利特戰隊、比達等人戰鬥，當然少不了的就是悟空在激怒下變身成為超級薩雅人，將遊戲的最終頭目 - 菲利擊倒。

忠於劇情的情節

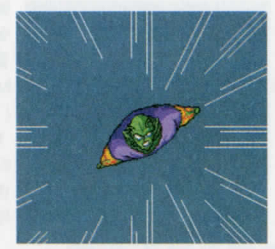
遊戲中將各個情節都詳細、忠實地展現出來。玩家如果跟著故事原著般進行遊戲準沒有錯。就連薩雅人在死亡邊緣回復體力會增加戰鬥力這一環也完全加到遊戲中！而最忠實表現出劇情的(也是筆者最喜歡的)一幕，就是和菲利的最後決鬥。當菲利進行了最後一次變身後，如果它將某一個自方的角色(除悟空以外)殺掉的話，悟空就會憤怒而變身為超級薩雅人！真是忠於原著的設計。


◆ 悟空和三歲的小悟飯

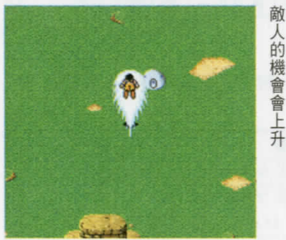


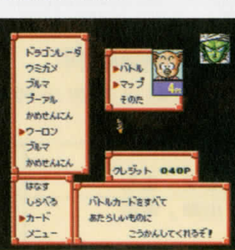
◆ 令人懷念的卡片戰鬥


◆ 善用雷達來找龍珠吧


◆ 笛子魔童：「我要撞過來了！」


◆ 和親生哥哥的一戰...看來免不了！


◆ 如果用氣來飛行的話，遇上敵人的機會會上升



◆ 除了戰鬥用的卡外，也有很多不同的卡片使用

不同的結局！？

在擊倒菲利後，遊戲也應該完結的了，但本遊戲卻加設了一段特別的戰鬥：和超級薩雅人的比達決戰！在原著故事中，比達是在人造人入侵時才懂得變身的。在當時來說，這場的確算是夢之決戰呢！



CHEATS

By 金

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別東西，提昇遊戲的趣味和耐玩度。大家趕快進來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

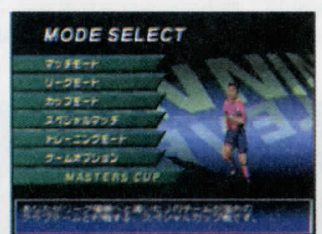
J. LEAGUE WINNING ELEVEN 2001

KONAMI / SPT / 6月21日 / 5,980日圓

《J. League Winning Eleven 2001》除了使用了最新的選手資料，以及在遊戲系統方面作出細微的改良之外，隱藏元素出現的條件和上一集比較亦有些微的變化。我們在這裡會為大家介紹。

新增球會及隱藏球場出現條件

在聯賽模式中獲得勝利之後，在「MODE SELECT」畫面中便會出現「MASTERS CUP」的選項(同時，在Edit Mode中的選手名稱亦可以進行修改)，在這個Masters cup模式中，使用你在聯賽模式中獲勝的隊伍，便可以與羅馬以及曼聯等日本以外著名的球會進行球賽，這些新增球隊都是頗為強勁的對手，要在全部賽事中勝出並雖然不容易，但假如你能夠在Masters cup中獲勝，模式中的7隊球隊以及2個球場均可以在Match Mode中使用，是不是非常吸引呢!! 而且，這個秘技的條件只是在聯賽中勝出，而不會在任何遊戲設定上有任何限制，亦即難易度以及比賽時間得均可以隨個人喜好而設定。



◆在聯賽中勝出後，便會出現Masters Cup模式。


◆Masters Cup同樣會以聯賽的形式進行，勝出後你更可以使用Masters Cup內的球隊。


◆你亦可以使用在Masters Cup中出現的海外球賽，這些球賽都非常大呢。

在一般賽事中使用All Star、Japan Dreams以及World Dreams球隊

雖然在一般情況下，J1及J2明星隊只能在Special Match(スペシャルマッチ)中才會出現的，但只要我們在模式選擇畫面中輸入下面列出的指令，便可以在一般的Exhibition Match(エキシビションマッチ)模式中使用。輸入指令後，你只需要如常選擇Match Mode(マッチモード)再選擇Exhibition Match便可以選擇明星隊。



◆在模式選擇畫面中輸入指令，成功的話便會聽到拍手的聲音。



◆你可以使用All Star Team並進行對戰

在模式選擇畫面中輸入以下指令：

右、右、左、左、上、下、上、下、×、○

另外，除了明星隊之外，你亦可以在Exhibition Match使用Japan Dreams以及World Dreams兩隊特別球隊。方法只需要在杯賽(カップモード)中的「ヤマザキナビスコカップ」中獲勝便可，



◆只需要5場賽事便能奪取Nabisco杯，並不太難呢。



◆贏取全部隱藏球隊!!

MARIO CART ADVANCE

任天堂 / RAC / 7月21日 / 4,800日圓

超任版隱藏賽道出現條件

你可以選擇任何一個級別的賽事進行遊戲，但必須由「キノコカップ」至「スペシャルカップ」的5個杯賽中全部獲得第一位。然後，你可以再選擇任何一個級別進行賽事，但必需能夠取得１００個或以上的金幣。成功的話，你便會發現在杯賽選擇畫面中出現「おまけコースきりかえ　LRボタン」的字句，這時你便可以按L或R按鈕，在剛才完成的杯賽中便會出現隱藏杯賽事。

每一個隱藏杯賽內均有四條賽道，亦則5個隱藏杯總共有20條隱藏賽道，而要完全獲得全部5個隱藏杯賽，你便必需要在5個標準杯賽中取得１００個或以上的金幣了。

黃昏及夜晚的主題畫面

要主題畫面變成黃昏的景色，你便需要在所有賽道中獲得金杯。而假如能夠在マリオGP中的全部CC的全部杯賽均獲得3顆★的話，便可以獲得夜景主題畫面。

大家的GOLF 3

SCE / SPT / 7月26日 / 5,800日圓

隱藏角色出現條件

在「ひとりでGOLF」模式內的對戰模式「VSモード」中，假如能夠達到以下的條件便會出現相應的隱藏角色。而且，假如與隱藏角色對戰並獲勝的話，隱藏角色便可以在其他的所有模式中使用。

隱藏角色	出現條件
「リン」及「モーガン」	打敗「サチ」及「アーサー」
「ジェーン」及「レスリー」	打敗與「リン」「モーガン」
「シャーク」	打敗「ジェーン」及「レスリー」
「グロリア」及「ダグラス」	打敗「シャーク」
「ブルー」及「キング」	打敗「グロリア」及「ダグラス」
「ローズ」	打敗「ブルー」及「キング」

裏角色出現條件

另外，同樣在「ひとりでGOLF」模式內的對戰模式「VSモード」中，假如滿足以下條件，便會出現相應所謂的裏角色，所謂裏角色，是指在「VSモード」中專用的對手，這些角色與一般的角色在外觀上並不同，而且假如裝備上、「ビッグエアークラブ」的話，便能打出準確的球，是頗為難纏的對手。

隱藏角色	出現條件
「裏ナナコ」及「裏サトル」及「裏ゴンゾウ」	打敗「ローズ」
「裏サチ」及「裏アーサー」	打敗「裏ナナコ」及「裏サトル」及「裏ゴンゾウ」
「裏リン」及「裏モーガン」	打敗「裏サチ」及「裏アーサー」
「裏ジェーン」及「裏レスリー」	打敗「裏リン」及「裏モーガン」
「裏シャーク」	打敗「裏ジェーン」と「裏レスリー」
「裏グロリア」及「裏ダグラス」	打敗「裏シャーク」
「裏ブルー」及「裏キング」	打敗「裏グロリア」及「裏ダグラス」
「裏ローズ」	打敗「裏ブルー」及「裏キング」

隱藏電影出現條件

最後，達成以下列出的條件，你便可以欣賞一段特定的Movie片段呢。

隱藏電影	出現條件
「四天王登場」電影	在「ＶＳシャーク?」勝出後
「ローズ出陣」電影	在「ＶＳブルー?」或「ＶＳキング?」勝出後
「ローズ敗北」電影	在「ＶＳローズ?」勝出後



TEXT：小悠



天使之系譜（2）

上期為大家說過天使的基本使命和八大天使的特徵，也介紹了天使的階級觀念。今次筆者將會介紹一些天使的特殊職務，是一些鮮為人知的天使，可是他們是在宇宙運行之中所不能劃缺。這群天使之中有些是十分著名的，也有一些是非常陌生的名字。希望今次介紹的東西可以令大家對天使，有更加深入的了解。

天使的職責 Role of Angels

神在創造宇宙萬物的時候，同時也創造了天使。接著是天體空間、惑星、還有惑星上一切生物、以及人類。天使在起初被創造出來的理由是十分明確，在推動宇宙運行這麼龐大的工作之中，同時也需要人類每一天所做的一切作出監視，沒有適當的助手實在是應接不暇。而起初的時候天使是作為神的左右手而存在，而數目也是由數萬至到數十萬不等，需要這麼多的人手力量才可以完全的工作，可想而知是有多繁複和數量有多少。而將每一個工作打理得井井有條，分工合作是必然的事。作為神左右手的天使是以米迦勒、嘉芙莉艾爾、拉菲艾爾和威利艾爾為中心，進行各式各樣不同的職務。以下介紹的天使不單止是名字沒有聽聞過，也許是連他們的樣貌也是沒有正式在經典之中描述過。

守護天使 Guardian Angels

在漫畫和遊戲之中經常出現這類型的天使，顧名思義是為了保護而存在的天使。除了是作為守護者之外，守護天使也是具備侍奉性的。他們的守護對象有很多，大至一個國家和一個城都，小至一個地方、一道門和一個人，是頗為繁忙的事務來。在「卡柏拉」（*一種和聖經之中的密碼和先知有關的魔法）的文獻之中四大熾天使是監督所有下級天使的監督，在希伯來人的70個國家之中也有對守護天使作出記載，但很可惜的地方是大部份確實資料也流失了，現在只有在「路加福音」（*新約聖經之中由路加編寫的部份）中記載的4個國家。

守護之地	所屬天使	身份
波斯的守護天使	杜比艾爾 Dobiel	熊之神
羅馬的守護天使	沙曼艾爾 Samael	闇之支配者
埃及的守護天使	拉哈勃 Rahab	原始之海支配者
以色列的守護天使	米迦勒 Michael	大天使

在這4個僅存的實例之中，除了以色列的守護天使米迦勒之外，其他的三名守護天使已經成為墮天使了。也因為這樣被墮天使守護的國家，它們的國民也輕易受到誘惑，故此這些國家後來也成為以色列的敵對國。

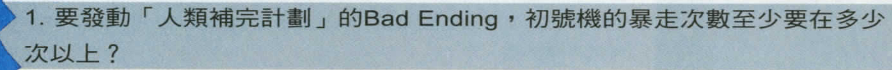
死之天使 Angels of Death

死亡這個事情對人類來說是一個很重大的題目來，對於天使來說負責人類死亡的工作是必要的一環，而負責死亡的天使數目也不少。也有時候墮天使去告發人類的罪，他們便會成為給人類懲罰的天使。死之天使和其他天使不同，是有著特殊的地位，並且是神直接指揮的「神之使者」。在猶太教之中死之天使是「黃泉之國的守護者」，以嘉芙莉艾爾為首的一群天使。基督教方面是以米迦勒代表「永遠之光」，作為死之天使們的領袖。在阿拉伯之中死之天使是以阿斯蘭艾爾作為死之天使的首領，他在《一千零一夜》之中被稱為榮譽之王。

Gabriel	嘉芙莉艾爾
Adniel	安杜尼艾爾
Azrael	阿斯蘭艾爾
Hemah	比瑪哈
Kafziel	卡夫斯艾爾
Kezef	傑西普
Leviathan	利菲艾倫
Mashhit	瑪修特
Metaron	米達昂
Samael	沙曼艾爾
Michael	米迦勒

スーパーロボット大戦F完結編

有一些讀者來信，說這幾期的問題都太深奧了，而且又太年代久遠，於是都不太敢寄信來答。但是嘛，既然叫得REAL PLAYER，當然是有一定的難度的。好，今期便來個賣大包，來一些較容易的問題，也少給一些問題，讓大家易一點過關。嗯... 就以大家都熟識的《超級機械人大戰F完結篇》來做題材，請大家踴躍來信參加吧！



1. 要發動「人類補完計劃」的Bad Ending，初號機的暴走次數至少要在多少次以上？

a. 2次　b. 3次　c. 4次　d. 5次

2. 甲兒的姓氏是：

a. 杜　b. 林　c. 兜　d. 李

3. 以下哪一部EVA不是己方可以控制的機體？

a. EVA零號機　b. EVA初號機　c. EVA貳號機　d. EVA參號機

4. 以下那一隻三一萬能俠是遊戲中原創的？

a. 真・Getter　b. Getter Dragonc. Getter Poseidon　d. Getter 雷獸

5. 那一部機體是不能調換控制員的？

a. 馬沙專用渣古 b. 伊迪安　c. EVA初號機　d.百式

6. 以下哪一部敵機體在遊戲中沒有出場？

a. 渣古III　b. 渣古III改　c. 第2使徒　d. 第3使徒

7. 自機等級比敵人等級低多少級方可得到最多的經驗值？

a. 5　b. 6　c.7　d.8或以上

8. 每次成功的攻擊最少可得到的經值數為：

a. 1　b. 0　c. 10　d. 100

9. 以下哪一個精神指令只消費1點？

a. 加速　b. 集中　c. 自爆　d. 努力

10. 以下哪一不是在「奇跡」指令中包括了的？

a. 加速　b. 氣合　c. 友情　d.必中

11. 「夢」的消費點是：

a. 60　b. 50　c. 40　d. 不定

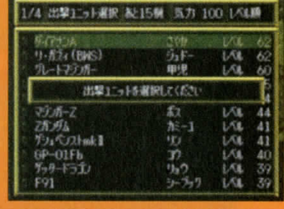
12. 哪一個是連邦軍兵士 (NPC) 可使用的精神指令？

a. 根性　b. 幸運　c. 偵察　d. 自爆











如果大家想參加有獎遊戲的話，可以把答案連同個人資料(記得要有電話號碼！！)，寄「香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓GAME PLAYERS編輯部 收」註明「REAL PLAYER?」，我們會於答中最多的朋友中抽出3名幸運兒，將會獲得編輯部精心預備的精美禮品一份，得獎者將會致電通知。

今期截止日期：8月22日（以郵戳為準）

上期答案：

1.a 2.b 3.a 4.b 5.c 6.d 7.b 8.a 9.c 10.c 11.a 12.c 13.c 14.b 15.a



HYPER NEOGEO WORLD '01

在上期緊急發表的「戰國傳承 3」(日本國內TITLE; 戰國傳承 2001)的NEOGEO家用版經已決定提早多一日在10月25日推出，戰國的FANS們萬勿錯過了。

當然NEOGEO新作浪潮的當然不是這樣停止啦！日本方面對跟著下來的NEOGEO街機新作也已決定了TITLE了，那是什麼呢！？那就請各位留意GAMEPLAYERS的最新介紹啦！



種類: 格鬥動作
機種: DREAMCAST
推出日期: 2001 年9月27日發售預定
價格: 日本國內預價5,800日元(稅別)
*PURUPURU PACK，ARCADE STRICK，VGA BOX 對應

新系統介紹其一:

* 何謂 JUST DEFENDED？

當對手的攻擊在最接近時防衛後將發生特殊的效果！這就JUST DEFENDED了。當JUST DEFENDED成功後將會有以下的益處;

1. 回復體力

當JUST DEFENDED成功後，會回復一定量的體力。回復量的多小是會受到對手的攻擊力而變化。

(攻擊力高→回後量多)



2. 完全防衛

JUST DEFENDED 是完美的防衛。所以，不會被對手的必殺技削除到自已的體力，同時也不會被加上存到「GAURD · CRASH」的數值上。



3. 可以GUARD CANCEL

JUST DEFENDED 中輸入了必殺技的指令後便可解除防衛時的硬直及可以使出必殺技出來。時間上的配合可說得上是毫不容易，所以可以說是由中級走向高級的必經一步吧。



角色介紹:

NAME：金東煥(KIM DONG HWAN) AGE: 20 SEX: 男



身高	:	181cm
體重	:	78 公斤
出生日期	:	6月13日
血型	:	O 型
國籍	:	韓國
格鬥流派	:	跆拳道
趣味	:	到處認識新女友 (泡妞)
特技	:	大食 (韓國PIZZA 大食放題中達成60 片的紀錄)
重要的東西	:	女朋友們
令他軟弱的東西	:	父親 (他非常尊敬父親)
喜歡的東西	:	HIGHCUT 的 SNEAKERS (運動靴)
討厭的東西	:	老鼠
喜歡的食物	:	燒肉 (沒除骨的韓國燒烤)
喜歡音樂	:	J POP
運動專長	:	冬季運動(特別是滑雪板)

故事|: 跆拳道的高手 --- 金甲煥的長男。

相對「在勳」跟父親同樣對格鬥的認真態度來說，東煥卻毫不認真。而且常常偷懶不返道場之外，在不練習的時間一定跑去了泡妞，所以經常激怒父親。但是，其格鬥悟性上的天賦與才能，有自己的一套(我流)之餘更能使用變化多端的格鬥技，某些人給他的品評是:「其現時的武功已在他父親金甲煥的全盛時期之上，以這樣的功力，如果勤力練習的話...」，現在連弟弟的在勳也在擔心他。

從表面上看來那樣任性的「東煥」，其實是一個非常好心祥的人，今次聽見其弟「在勳」要繼承父親的志願，而要去參加「KING OF FIGHTERS」大會之時，為了助他一把，也決定參加同一個大會。

「無法啦，鬼叫我也是傻瓜呢......但是嘛......有時應做的事就要去做呀！」

NAME：金在勳(KIM JAE HOON) AGE: 19 SEX: 男

身高	:	177cm
體重	:	72 公斤
出生日期	:	12月29日
血型	:	A 型
國籍	:	韓國
格鬥流派	:	跆拳道
趣味	:	調查跆拳道的歷史
特技	:	可以說出圓周率第27 行為止
重要的東西	:	家族
令他軟弱的東西	:	好甜的糖果糕點
喜歡的東西	:	小動物 (兔、白老鼠、貂)
討厭的東西	:	壞人
喜歡的食物	:	韓式激辛沙鍋
喜歡音樂	:	電子音樂
運動專長	:	MAT 運動

故事：跆拳道高手 --- 金甲煥的次男。

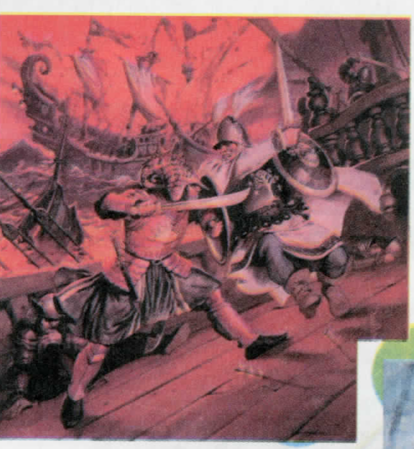
他是在甲煥指導下的門生之中，比其他人努力多一倍的勤奮學生。尤其是有旺盛的向上心下，三餐不吃也寧願喜歡練習的一種人。就連其兄「東煥」觀看他在練習時的評語也是:「只是看都已經飽肚了」。最後在其努力下結果也能練成父親「甲煥」的奧義「鳳凰腳」。身為兒子的他更繼承成了其父的理想，那就是全面地向全世界揚跆拳道。然而，為了實踐這個理想，所以他便參加了今次「KING OF FIGHTERS」大會。他的性格比其父更加熱愛正義，絕對不容許「惡」的存在。

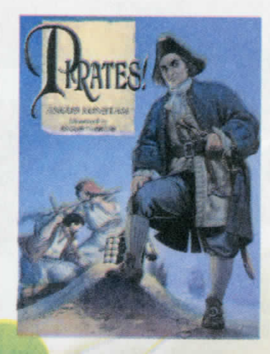
「父親大人！請看看吧！跆拳道的美妙之處，今次將會在再次得到証明！」

The Pearland Planeswalker

海盜傳奇

TEXT：陸 Sir



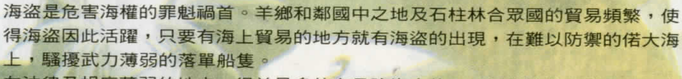




海盜是危害海權的罪魁禍首。羊鄉和鄰國中之地及石柱林合眾國的貿易頻繁，使得海盜因此活躍，只要有海上貿易的地方就有海盜的出現，在難以防禦的偌大海上，騷擾武力薄弱的落單船隻。

在法律及規序薄弱的地方，得益最多的自是強盜小偷，一旦就擒他們就得問吊處死，但在廣闊的海洋，卻為海盜提供了容身之處。百年來尉藍海洋上，只消一面的海盜期旗，就足以嚇得水手們魂飛魄散，海盜的名字更是震憾每一艘船隻。海盜洗劫商船的方法，在攻擊行動中所使用的計策，海上航行的觀測技術，及海盜船上各種非人道的酷刑，都是海盜傳說的一部份。

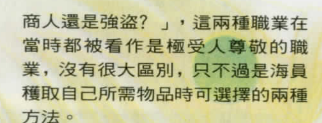
海盜興起於在林城教區及白龍城教區之間的長期不和，菲亞洲及白龍城的出詳產的香料及共黃金，及後露城教區及林城教區經濟戰爭，今海盜更加猖獗，第二次聖杯大戰期間，得到領主的幕後支持更是他們黃金時代。直至羊鄉曆9世紀上半葉，新女主教登位，海盜氣數方盡。這些海上的強盜霸王，初期雖憑藉林城教區勢力發展，最後終究難逃通緝逃亡的下場，海盜傳奇海上生活就些落幕。



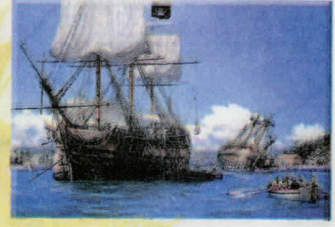
海盜的最愛白龍城

龍舌島人中種田和打獵的無疑佔多，不過確切地說，他們的文明具有水陸雙重性。島上山區蓋滿森林，提供了建造遠航海船的木材。他們駕著單桅海船，滿載著埃及的糧食、寶石、香料和皮草，往返於幻象海洋。只要有機會，龍舌島人無疑還大肆進行海盜活動。唱遊詩人的歌《龍舌島旅記》中寫道，有一次詩人客氣地問一位居民:「你是



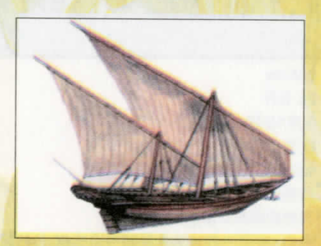


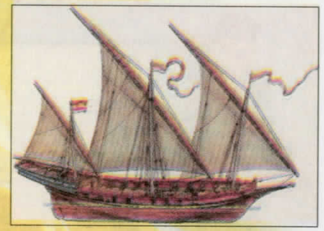
商人還是強盜？」，這兩種職業在當時都被看作是極受人尊敬的職業，沒有很大區別，只不過是海員穫取自己所需物品時可選擇的兩種方法。



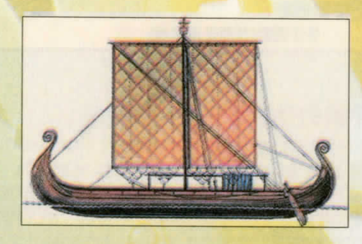
龍舌島曾經是石柱林海軍侵略羊鄉及林城教區諸領主國的根據地。由於地利之便。更成了掠奪財物後的轉運站。因為夾著兩大洋，也成了海盜喜歡出沒的大據點。龍舌島上的唯一城市白龍城和海盜有不解之緣。據說第一面骷髏旗出自羊鄉曆 4 世紀，是龍后舌島領主的飾徽~象徵死亡的骷髏頭，傳說他監守自盜，是領主也是海盜頭子，指揮手下打劫高商船隊，事實為何就不得而知，但其飾徽至今沿用；海盜旗後來又發展出其他類似的圖案，其中兩支交叉的彎劍稱雙刀骷髏旗。

海盜的最愛船隻





海盜在羊鄉人民開始探索海洋時就為禍，早期的海盜集中在龍舌島、浮雕森林的沿岸的海島為根據地，他們用的是簡單而有效~單帆雙頭船，能兩面前後開航，入水位低可進入淺水地區，能沿河口區進入內陸淡水河涼流域，所以不單是海上船隻，就連村壓庄及城鎮也是海盜的目標。



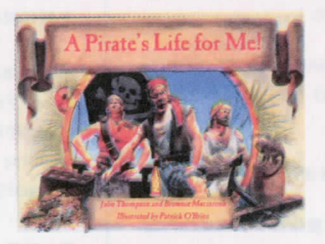


中之地的人民，牧馬及航海是他們的專長，能製造精良大型的船舶製造出了三桅船，這大型船有橫帆。帆船的前桅和三角帆船的主桅及後桅相結合，可以在任何天氣裡航。從而使航海的距離更遠、貿易的規模更大、開拓的殖民地更多。中之地和羊鄉早期交島惡，的海上來往是半經商的探險活動，海路運輸比起陸路運輸，成本要低廉得多。中之地高商人善於經商，但他們一盤散。



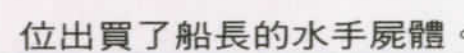
海盜的三角帆船，這是一種高大的、三角形縱帆帆船，一直為中之地沿海居民所使用。這種小型帆船氣候惡劣時較易於駕駛，能逆風航行，並能在河流和狹窄的水域裡搶風轉變航嚮。由於這一新技術為龍舌島的部份海盜所捕獲並掌握了操船術，令他們日後能駕駛正式大三桅船。有了大型的船隻及海盜的劫力更是強大。

海盜的寶藏



每個海盜都有他們的根據地，頭目會把所劫的財物分要配，但有時因種種原因須暫時把財物收藏，那就是海盜們的寶藏。其中以古代奇德船長的寶藏最為人知，這個寶藏在白龍城的橡樹島，由一位男童發現，那是一個50米深的大洞，每3米一層由木版所格隔，在地下30米處以下各放置了多個陷阱及有地號的石塊，最底層就是藏寶室，那裡有大量的寶石及金幣及一位出賣了船長的水手屍體。









海盜罪的懲罰

死刑。不論海盜及接受贓物者也處死刑。問吊、監禁、折磨和以火刑都是對海盜的懲罰，其中最為人悉識的是鐵鳥籠，當海盜問吊後其死屍，會放入鐵鳥籠~一個人型的鐵籠，高高掛在海港處，任由他風吹兩打，直到殘缺不全，以示海盜罪罰。

Fantasy RPG大百科

海上RPG冒險手記（一）

TEXT：小悠

地球表面有至少三份二的面積是被海洋覆蓋的，對居住於陸地的人類而言，大海充滿了各種各樣未知的事物，危險和機會。在海洋的另一端，甚至可能有另一個未知的世界呢!

本文目的主要是介紹這個不為人熟悉的世界。如果大家真的十分有興趣的話，A&D 的DM Option: Of Ship and the Sea 裡面會有更詳細的介紹。

[船Ship]

船的種類

Of Ship and the Sea 裡面包括了20 種不同大小的船，小至木筏和獨木舟，大至大帆船都有，以動力來計有用槳推動的，有用風帆推動的，也有兩者並用的。用槳推動的，速度不受風力影響，但是因為是靠人力的關係，所以不能長時間航行。 用風力的則相反，如果風向適合的話，甚至可以以平常速度的兩倍航行。相反如果迎風航行，而風力夠大的話，船本身會被吹到倒後行。另一方面，雖然帆船可以日以繼夜的航行，但是晚上航行的危險是比起日間的多，不可不察。船的大小和她的耐海性可沒有太大關係的，有些大船因為設計的問題，不十分耐海；而有些設計上十分耐海水衝擊，但是因為艙內空間不足，帶不到太多補給品，所以被迫留在沿岸。至於小艇，在一些有經驗的船員手下，要橫度大海也不是不可能。

船上的人

大船上的人大約可分為四類:

船官(Officer)，包括船長，領航員和其他部門主管，負責管理船隻的日常運作。

水手 / 槳手(Sailor/Rower)，負責帆 / 槳，以提供動力。

陸戰隊(Marine)，負責作戰，救火等工作。

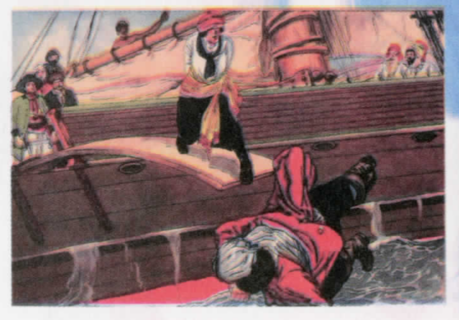
乘客(Passanger)，可能是租用船隻的人，也可能是海盜捉回來的人質。

船官(應該)全部是自願加入的，他們通常來自中產階層，父母有足夠的金錢供養他們去學習航海知識。

海員們則黑暗很多了，除了自願之外，還有被迫的，甚至是奴隸。

顧名思義，自願的是自願上船工作的，他們上船之前會收到一筆錢給他們預備船上需要的裝備。至於為學習會自願上船工作，可不是三言兩語能夠說明的了。

被迫的不是遇到Press Gang ，就是被人誘拐上船的了。或者是軍船常用的手法，說來有點像踢人入會，他們會到酒吧裡，把一些禮物(一瓶酒或者一些錢)塞入受害人的袋裡，之後對他說：「你收了皇上所送的禮物了，現在你要為皇上做點事了。」相傳有一位叫做安德魯(Andrew)的人，他好似為自己做事一樣的落力地踢人入(英國)皇家海軍，所以到現在皇家海軍的人還是以「安德魯」自稱。話說回來，有些被踢的人會被說服而自願在船上工作， 船員的登記會是「自願(Volunteer)」而非「被踢(Pressed)」。至於奴隸，也不用我多介紹吧。通常只有戰鬥才用到奴隸，但是如果船長對他們好的話，他們也會為船長賣力的呢!











1

未有《VF4》玩的時雨話：

◆ 今期是《遊戲誌》值得紀念的一期，因為《FAMI通》的前編輯內海幸先生正式加盟本刊，為各位讀者帶來在別的雜誌都看不到的專題和情報，希望大家能繼續支持我們！

◆ 在和內海先生合作的過程比預期中順利，這實在要感謝日本PINE COM的通力協助，內海さん,立原さん,どうもおつかれさまでした！

◆ 由今期起，GAMEPLAYERS.COM.HK的兩名同事SASAKO和KACHUN正式加入《遊戲誌》成為編輯，歡迎歡迎！另外《遊戲誌》的前編輯ZAC也已回來和各位街機迷見面！

◆ 地獄式的《FFX》攻略繼續，皐林，這兩期實在辛苦你了。

◆ 下期日本猛料預告：最速任天堂SPACE WORLD詳盡報導（當然是由內海先生親自執筆！）

2

初試啼聲

TEXT: KACHUN

>>大家好，首次在GPM的《編者話》部份同大家見面；有看GAMEPLAYERS.COM.HK的朋友相信對小弟不會感到太陌生，「唔知道係乜水」的讀者就請以後多多關照，以及繼續支持GPM及GAMEPLAYERS.COM.HK喇！

>>今期要交的稿件份量雖然有限，但由於小弟缺乏做書經驗，加上要繼續在網幫手，令今個星期可謂忙得不可交支；希望熟習後情況可以有所改善啦！

>>剛剛完成所有稿件，不想再碰KEYBOARD，「有咩留番下期至講」，拜！

3

再一次寫編者話的ZAC

-超過兩年沒有在這兒與大家見面，好呀大家，我是過期春卷！

-不過都因為太久沒做過，所以很多事情都要重新習慣過啦！

-下期會怎樣呢？希望能完全上手（註：不是日文）啦！

-係咁！

4

阿亮

雖然今次是我最後一次寫編者話，但又好似又無乜野想講咁……

總之就非常多謝曾經幫過我的所有人，各位保重。

寒武紀、Ainho，有機會再同你地玩we5……

5

皐林「肺腑之言」第3話

執Keyboard之時《FFX》總算到達尾聲了，生活也暫時恢復正常。不過家中一寶出了問題，看來還是時候想想辦法應付生活了。說實在這些年來因為工作關係，家中的生活非常頹廢，比起中五時代更甚，還是快快找個會家務的女友幫忙幫忙吧……（爆死）

雖然生活混亂，但是還是找了個時間去看電影，看了兩齣都是改編小說的電影，荷里活製作的還不賴，而港產的確實不俗，但是與小說分別很大，加上尾聲實在……一看之下心想：打《SOF》乎？算了，怪不得大家說《少林》好看了，不是說星星不好，而是對手不濟而已。結果「劍魚」還是看不到，等DVD吧，橫豎有一台會讀DVD的iBook。

說起iBook，那小伙子倒是個好傢伙，由RAM掛帥的Disk Burner，弄了兩天才燒到一隻有30000個file的碟（只是200MB而已…），還是找「多士爐」好一點，「尼路」也是個好選擇。DVD還未有機會試，皆因除了燒碟外，便天天都是《D2ex》，那只有Lv14仍在Act2的阿馬遜，究竟何時會上Act5？上Nightmare？還有《PSO Ver2》，無止境的深淵…

還有，本來小傢伙是作為SOHO之用的，怎料機底的靜電超強（倒是Apple少有的失誤…），穿上薄褲子便「電到飛起」…難怪當時廣告也是找來飛機那些摺疊餐桌來用…

以上。

6

新豬。

工作就是工作，沒有甚麼感想。

7

AINHO

→自從金、SPARK和KOTARO離開後，編輯部顯得非常冷清，一陣陣街霸聲亦隨即消失，成為過去……

→天氣鬼死咁熱，故此筆者最怕夏天。

8

快樂不快樂的SAKURA KI

:) 多謝K小姐、M小姐和F先生的心意，ほんどうに　ありがどう

:(人與人之間的相處，真的不能存有多種關係嗎？

:) 又再當回學生的身份了，希望也是以前那個，老師能否是冬月呢？

:(放棄誰人都可以，可是我卻做不到……

:) 有生以來第一次收到這樣禮物，不知怎樣表達的開心呢

:(大庭廣眾動手打人，已經是不當的行為，何況還是自己的情人

:) 過去的已經過去，祝她在加拿大的新生活愉快

:(不要因為我不告解而哭，只是我不懂如何向妳告解吧

:) 已經供奉了給新記，下次要供奉給任記

:(快樂不快樂，真的只有自己最清楚

◆喂，山治呀，靚仔嗎？

9

小寶寶夢話：「活像睡寶寶，倒於你懷抱...」

◆ 首先要多謝有隻貓陪我開咁多晚夜...

◆ 「憎人富貴厭人窮」的心理使我唔想用Sorceress，但係始終，現實是殘酷的...

◆ .... 我隻Sorceress四個鐘內激升32 個Lv 至 Lv52.... 嗯... 可以開始尋寶了！

◆ ......要放棄我的Lv70 Assassin嗎？......

◆ CVS2！！努力練Rock Howard & Eagle中。Rock夠晒All Round，Eagle反擊 + 突擊，正！

◆ 嗯。我是用P-Groove的。原本想用A，但沒有空中擋格......

◆ 公司裡不斷的兩日一夜及三日兩夜夏令營，勁正。

◆ CVS2 + Diablo II Ex + 開工 + 其他東東令我非常眼訓。

◆ 柏芝，我對你唔住呀~~~ 蜀山傳我仲未得閒睇呀！~~~

◆ Special to my cousin 樂豬：祝新婚快樂，唔好意思因為趕稿我唔得閒來觀你個禮同食你餐飯，等正式果日補返下~~

◆ ....恐怖預測：下期會仲甘....

◆ 想寫更多，嗯... 但係...

10

心情差得很的MARKS

已多年沒有出現的極度低落再次出現，令本人的心情非常低沉(當然受到某事的打擊，而且是DOUBLE DAMAGE)。為了避開這種的心情，所以這幾年特意對任何事物都不上心，不想受到任何煩惱。不過這次已經不同了，相信需要在趁這個時間把自己重新檢討，責罵自己一番，認真面對每一件事，回復中學時的對事態度。此外，本人覺得可能會得罪了同事和朋友，甚至家人，希望他們能原諒無理的我。

◆今日怪獸媽和妹妹飛到英國探親和玩玩，令家中的家務沒有理會，而自己亦要做一部份。最慘的是變成了孤兒仔，沒有屋企飯吃，家就好像酒店一樣。

11

Uriel & Arael・悠

◆最近 在ENCYLOPAEDIA之中連載有關天使的東西，不知道大家喜不喜歡呢？我有一位朋友對天使也有一點研究，他是一位仁慈和善的社工先生，而且性格十分感性，是眾人的聆聽者。因為他這樣溫婉的性格，便為他起了一個天使的名字．Raphael拉菲艾爾。在很合適他的同時，他問我：「你的名字是什麼？」我回應他：「名字屬於那位代表感受和堅忍的。」是南方的「地」天使．Uriel威利艾爾。

◆不知道大家有沒有對天使有認識，又或許讀者們也有看荻原一至的漫畫《暗黑破壞神》。這麼便會知道Uriel和Arael阿姆娜艾爾是有著兄妹和戀人的關係，據偽經記載，Arael是神創造天地萬物時負責造飛鳥的天使，而Urial是掌管宇宙氣象運行的大天使。可是他們卻是一對悲劇的兄妹、戀人，因為Uriel在誕生的時候已經患上一種惡疾，所以需要堅忍和耐性才可以活下來。而一直支持著他的便是Arael，能夠感受到Uriel的無奈和哀傷的只有她。可是Arael在一次和惡魔戰鬥之中身受重傷，Uriel大怒，將一切也消滅了。結果Uriel和Arael被迫分離，她被派往掌管一星期七天的其中一天，而他只能在天空的另一邊默默看著她。

◆最近 身體總是不太聽使喚，大概是"感親"和有點累吧。可是睡眠是十分足夠，而且每晚也有人哄我睡的，感覺好像小孩子，但又很平靜和舒服。在工作方面因為有許多同伴離開的關係，心情也有多少不安。新的同事是由另一個部門調來，希望可以合得來便好了。

◆父母希望我盡快決定是否讀書，可是我未能夠把握定主意呢。至於會讀些什麼？大概是英文和一些有關電腦的東西吧。

◆我已經深深的愛上了……… 《beatmaniaIIDX 5th style》了！可是又不想練《keybroadmania 3rd MIX》……很腦人哦~~~~~~>_< 迷上IIDX之後的我十分喜歡聽TRANCE和AMBIENT，久保田的鋼琴和NAOKI的EURO也很正啊！

◆我可愛的神官小麻呂已經有151LV了~希望在魔法方面盡快找齊30LV的咒語，我是花了很多時間在這個角色身上呢！相信以這個神官ONLINE的話一定會把同伴們赫倒啊~來！EVO、笨蛋Ayane、KEN王子，我們去征服PSO的世界！！

SCHEDULE

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

PlayStation

8月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
9日	■在哪裡也有畜鼠4心跳骰子大冒險！	BEC	3200日圓	TAB
	PACHISLOT帝王～BUNNY SP～	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	中年人之時間～小姐，去釣魚吧～	VISIT	1500日圓	SPT
	中年人之時間～小姐，來用花札決勝負吧～	VISIT	1500日圓	TAB
	中年人之時間～小姐，來用麻雀決勝負吧～	VISIT	1500日圓	TAB
	妖怪花玩意	UNBALANCE	3980日圓	TAB
	逢魔之時	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	AVG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.67 THE SOCCER DYNAMITE SOCCER 1500	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.68 THE RC CAR RC GO！1500	D3 PUBLISHER	1500日圓	RAC
16日	蓄魔燈(THE BEST)	TECMO	2800日圓	PUZ
	★YARUDORA SERIES～擁抱季節～(THE BEST)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800日圓	AVG
	★YARUDORA SERIES～SAMPAGUITA～(THE BEST)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800日圓	AVG
	★YARUDORA SERIES～DOUBLECAST～(THE BEST)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800日圓	AVG
	★YARUDORA SERIES～雪割之花～(THE BEST)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800日圓	AVG
23日	★CHORO Q WONDERFUL！(BEST FOR FAMILY)	TAKARA	2800日圓	RAC
	★LEGAIA傳說(THE BEST)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800日圓	RPG
30日	■重裝機兵VALKEN 2(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	ACT
	■超兄貴～究極無敵銀河最強男～(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	STG
	■FEDA 2(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	SRPG
	■RUNABOUT(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	RAC
	■首領蜂(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	STG
	PACHINKO帝王～CR打它吧小濱2～去吧小松S～	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	PACHISLOT帝王MAKER推選MANUAL 5	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	在溫暖之中	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	心跳回憶2 SUBSTORIES～MEMORIES RINGING ON～	KONAMI	5980日圓	AVG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.69 THE PETA GOLF	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.70 THE WAR SIMULATION	D3 PUBLISHER	1500日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.71 THE 戀愛SIMULATION 2～擁擁～	D3 PUBLISHER	1500日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.72 THE BEACH VOLLEYBALL	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.1 HELLO KITTY BOWLING	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.2 HELLO KITTY ILLUSTRATION PUZZLE	D3 PUBLISHER	1500日圓	PUZ
	STREET FIGHTER ZERO 3 CAPCOM COLLECTION	CAPCOM	2800日圓	FIG
	SUPERLITE GOLD SERIES WIZARDARY NEW AGE OF LLYLGAMYN	SUCCESS	1800日圓	RPG
	SUPERLITE 1500 SERIES APOCALYPSE	SUCCESS	1500日圓	ACT
	value 1500 HARDEDGE	SUNSOFT	1500日圓	不詳
	value 1500 BLASTER MASTER	SUNSOFT	1500日圓	不詳

9月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
6日	■KOMOCCHI	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4800日圓	ETC
	SUPER特攝大戰2001	BANPRESTO	6800日圓(預定)	SLG
	EVE The Fatal Attraction	GAME VILLAGE	6800日圓	AVG
	EVE The Fatal Attraction限定版	GAME VILLAGE	6800日圓	AVG
	SPIKE LIBRARY#007 DRIVER～潛入！CAR CHASE大作戰～	SPIKE	2800日圓	ACT
	SPIKE LIBRARY#008 COLIN McRAE RALLY 2～	SPIKE	2800日圓	SLG
	BLOCK WARS	PONY CANYON	3800日圓	ACT
13日	桃太郎祭 石片六右衛門之卷	HUDSON	4800日圓	ETC
	FIRST QUEEN(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	SRPG
	LOVE GAME WAI WAI TENNIS PLUS	HAMSTER	3800日圓	SPT
	幻想水滸外傳vol.HARMONIA之劍士(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	心跳回憶2 Substories～Dancing Summer Vacation～	(KONAMI THE BEST) KONAMI	2800日圓	AVG
20日	DANCE DANCE REVOLUTION 5th MIX	KONAMI	5980日圓(預定)	SLG
27日	MEMORIES OFF 2ND	KID	6800日圓(預定)	AVG
	MEMORIES OFF 2ND初回限定版	KID	6800日圓(預定)	AVG
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.73 THE INVADER～SPACE INVADER 1500～	D3 PUBLISHER	1500日圓	STG
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.74 THE HORROR MYSTERY～慘劇館KEVIN伯爵之復活～	D3 PUBLISHER	1500日圓	不詳
	★FAVORITE DEAR 圓環之物語	NEC INTERCHANNEL	4800日圓	不詳
	★所先生之大富豪(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	TAB
	★HUNTER X HUNTER～幻之GRID ISLAND～(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	不詳
	★BEATMANIA BEST HIT(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	SLG
	★BISHI BASHI SPECIAL(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	ETC
	★BISHI BASHI SPECIAL 2(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	ETC
中旬	■FEVER5 SANKYO公式PACHINKO SIMULATION	ICS	4800日圓	SLG
9月	EVERGREEN AVENUE	DATAM POLYSTAR	5800日圓(預定)	SLG
	JELLY FISH(廉價版)	VISIT	1980日圓	ETC
	逢魔之時2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	AVG

10月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
25日	Major Wave SERIES ZIGSAW ISLAND～JAPAN GRAFFITI～	HAMSTER	1500日圓	PUZ
	Major Wave SERIES 日本一麻雀 創龍	HAMSTER	1500日圓	TAB
	★SuperLite 1500 SERIES Castrol HONDA	SUCCESS	1500日圓	RAC
	★SuperLite 1500 SERIES 大家之圍棋	SUCCESS	1500日圓	TAB
	★SLOTER MANIA core	DORART	3300日圓	不詳
10月	■GAMERA2000(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	不詳
	■怒首領蜂(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	STG
	■WORLD TOUR CONDUCTOR(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	AVG
	真・女神轉生II	ATLUS	4800日圓	RPG
	ART CAMION 藝術傳(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	RAC

11月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
下旬	■HAPPY JOGGING IN HAWAII	TWILLIGHT EXPRESS	2680日圓(預定)	ETC
11月	ZANAC×ZANAC	COMPILE	價格未定	STG
	私立鳳凰學園3年純真組	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	★MERMAID之季節	GAME VILAGE	6800日圓	不詳

12月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
下旬	HAPPY JET(暫稱)	TWILLIGHT EXPRESS	3580日圓(預定)	ACT

2001年發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
夏	畜鼠俱樂部i(愛)	JORDON	4800日圓	SLG
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800日圓(預定)	AVG
	MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.1	SUNSOFT	2800日圓	ETC
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	大家之飼養教室 甲蟲編	DAINA	5800日圓(預定)	SLG
	MARTIAL BEAT(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
冬	星之名所	JORDEN	5800日圓(預定)	AVG
2001年	VIRTUAL飛龍之拳 DASH	CULTURE BRAIN	1980日圓	FIG
	ANGEL DOLL	講談社	4800日圓(預定)	AVG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	人馬流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	僵屍傳回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	忍者鼠太郎GAME GALLERY	CULTURE BRAIN	價格未定	不詳
	MILKY SEASONS	KID	價格未定	AVG

2002年1月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
下旬	HAPPY CHESS(暫稱)	TWILLIGHT EXPRESS	3580日圓	ACT

發售日未定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
	攜帶編集	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	980日圓	ETC
	真・女神轉生if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500日圓	TAB
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS～神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	聖誕怪傑(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	ROCKMAN X6	CAPCOM	價格未定	ACT
	伍右衛門(暫稱)	KONAMI	價格未定	未定

PlayStation 2

8月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
9日	■GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	6800日圓	SLG
	■GENERATION OF CHAOS(限定版)	IDEA FACTORY	8800日圓	SLG
	■TAMTAM PARADISE	GLOBAL A ENTERTAINMENT	7800日圓	ETC
	REAL ROBOT REGIMENT	BANPRESTO	6800日圓	ACT
	EVERBLUE	CAPCOM	6800日圓	AVG
	筋肉番付MUSCLE WARS 21(暫稱)	KONAMI	6980日圓(預定)	SPT
16日	MAGICAL SPORTS 2001 職業棒球	魔法	5800日圓	SPT
23日	■目標！名門棒球部2	DAZ	6800日圓	SPT
	Devil May Cry	CAPCOM	6800日圓	AVG
	NBA STREET	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
30日	■QUAKE III REVOLUTION	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	STG
	■實況POWERFUL職業棒球8	KONAMI	6980日圓	SPT
	■ANIME英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800日圓	ETC
	■ANIME英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800日圓	ETC
	■ANIME英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800日圓	ETC
	電車GO!!新幹線 山陽新幹線編	TAITO	6800日圓	SLG
	PARAPPA RAPPER 2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	玉繭物語2～毀滅之蟲～	元氣	6800日圓	RPG
	BEATMANIA II DX 5th STYLE～new song collection～	KONAMI	6800日圓(預定)	SLG
	★HUNTER X HUNTER 龍脈之祭壇	KONAMI	6800日圓	不詳

9月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
6日	GOLF NAVIGATOR VOL.3	SPIKE	3800日圓	SPT
	GOLF NAVIGATOR Vol.4	SPIKE	3800日圓	SPT
	MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	6800日圓	RPG
	ZEONIC FRONT機動戰士GUNDAM 0079	BANDAI	6800日圓(預定)	SLG
	實況WORLD SOCCER 2001	KONAMI	6980日圓	SPT
	D.N.A.～Dark Natice Apostle～	HUDSON	6800日圓	AVG
13日	CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	6800日圓	FIG
	ACE COMBAT 04 shattered skies	NAMCO	6800日圓	STG
	GRADIUS III&IV～復活之神話～(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	STG
	來玩麻雀吧！2(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	TAB
	★CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001(連線UNIT同梱版)	CAPCOM	9800日圓	FIG
20日	ESPN XGAMES SKATEBOARDING	KONAMI	6800日圓	SPT
	GUITAR FREAKS 4TH MIX & DRUM MANIA 3RD MIX	KONAMI	6800日圓(預定)	SLG
27日	■WTA TOUR TENNIS(暫稱)	KONAMI	6800日圓	SPT
	SILENT HILL 2	KONAMI	6980日圓(預定)	AVG
	SHAKE IT BRAVOES!	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	不詳
	★SILENT SCOOP(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	STG
	★7Blades(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	ACT
	★Ring Of Red(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	SLG
下旬	★F1 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	RAC
9月	SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	Global Folktale	IDEA FACTORY	6800日圓	SRPG
	宇宙人是什~麼？	TAITO	價格未定	ETC

10月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
4日	■KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800日圓	RPG
11日	★FORMULA ONE 2001	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
25日	★SILENT SCOOP 2 INNOCENT SWEEPER	KONAMI	價格未定	STG
	■活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG
10月	■THE山手線～Train Simulator Real～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	對局麻雀 在網上食糊！	ARIKA	價格未定	TAB
	山卡3	ATLUS	價格未定	RAC
	★STAR WARS STAR FIGHTER	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	STG
	★實戰PACHISLOT必勝法！獸王	SAMMY	3800日圓(預定)	SLG
	★正義的朋友	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG

11月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
1日	■鄉間之三國誌	GAME ARTS	6800日圓	SLG
11月	SHAKE IT BRAVOES! X'MAS EDITION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	★BUSIN～WIZARDRY ALTERNATIVE～	ATLUS	價格未定	RPG
	★ADVENTURE OF 東京DISNEY(暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳

12月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
	■METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	XENOSAGA EPIDOE I 力之意志	NAMCO	價格未定	RPG
	XENOSAGA EPIDOE I 力之意志 限定版	NAMCO	價格未定	RPG
	雜物名作劇場 塗鴉王國	TAITO	價格未定	RPG
	★RPG工作室5	ENTERBRAIN	7800日圓	ETC
	★K1 WORLD GP 2001	KONAMI	價格未定	FIG

2001年發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
夏	街ing MAKER	MEDIA FACTORY	5800日圓	SLG
	FLYING CIRCUS	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	Enjoy Magic SERIES vol.1(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	ETC
秋	■AGE OF EMPIRE II～AGE OF KING～	KONAMI	價格未定	SLG
	■ICO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	TORO與假日(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	真・三國無雙2	KOEI	6800日圓	ACT
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
	TIME CRISIS 2	NAMCO	價格未定	STG
	GUILTY GEAR X	SAMMY	價格未定	FIG
	REZ	SEGA	價格未定	STG
	CE・PA 2001	KOEI	價格未定	SPT
冬	■心跳回憶3	KONAMI	價格未定	SLG
	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	幻想水滸傳III	KONAMI	價格未定	RPG
	KINGDOM HEARTS	SQUARE	價格未定	RPG
	JAK AND DAXTER 舊世界之遺產	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	★Project D(暫稱)	TECMO	價格未定	不詳
2001年	■LEGAIA DUEL SAGA	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	Digital Holmes(暫稱)	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	AVG
	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG

	鐵甲機 三日月(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	ACT
	POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	THE音樂指揮家ZWEI(控制器同梱版)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SLG

今冬發售預定

	GRANDIA II(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	LEVEL DIVE	ENIX	價格未定	不詳
	★TVware情報革命SERIES 現代用語之基礎知識2001 ARTDINK	4800日圓	ETC	
	★TVware情報革命SERIES 日本語大辭典 ARTDINK	4800日圓	ETC	
	★TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 近畿(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	★TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 首都圈(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	★TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 全國DVD(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	★TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 東海(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	★TVware情報革命SERIES 家庭之醫學	ARTDINK	4800日圓	ETC

2002 年發售預定

1月	SHAKE IT BRAVOES! EXTRA EDITION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
3月7日	鬼武者2	CAPCOM	價格未定	ACT
3月	★FINAL FANTASY XI	SQUARE	價格未定	RPG
春	GRANDIA X	ENIX	價格未定	RPG
	ROOMMANIA#203	SEGA	價格未定	ETC
2002年	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	A列車2002(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG
	WAR JUDGEMENT(暫稱)	ARUZE	價格未定	TAB
	THE SPLIZER(暫稱)	ARUZE	價格未定	AVG

2003 年發售預定

	A列車2003(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

	■ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800日圓	ETC
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
	FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	5800日圓	RAC
	NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
	Spy Hunter	MIDWAY	價格未定	ACT
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	GUN=HEARTS	IDEA FACTORY	6800日圓	ACT
	創造職業足球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	創造職業棒球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	職業棒球JAPAN 2001(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	EXHIBITION OF SPEED	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
	兩人FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	KING OF COLOSSEUM	SPIKE	價格未定	SPT
	爆走貨車傳說 3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	波洛古羅斯物語3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	NAVY-FORCE(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
	JO JO之奇妙冒險 第5部(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
	新・SPACE CHANNEL 5(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	價格未定	FIG
	Legion	MIDWAY	價格未定	RPG
	CLOCKWORK TOWER 3	CAPCOM	價格未定	AVG
	侍(暫稱)	SPIKE	價格未定	AVG
	WILD ARMS AVANCED 3rd	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	STUNT GP	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	TOPGUN	TAITAS JAPAN	價格未定	不詳
	LOTUS CHALLENGE	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	封神演義2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	鐵拳4	NAMCO	價格未定	FIG
	團團轉溫泉2(暫稱)	SEGA	價格未定	TAB
	VAMPIRE NIGHT	NAMCO	價格未定	STG
	心跳回憶 GIRL'S SIDE	KONAMI	價格未定	未定
	AXIS	NAMCO	價格未定	不詳
	BLACK MATRIX 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
	★Kanon	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

Dreamcast

8 月發售預定

8日	COMIC PARTY	AQUA PLUS	6800日圓	AVG
	COMIC PARTY限定版	AQUA PLUS	7800日圓	AVG
	ELDORADO GATE 第6卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
9日	團團轉溫泉2	SEGA	5800日圓	ETC
	創造打呲馬2	SEGA	6800日圓	SLG
23日	CANARIA～將這思念乘著歌聲～	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	AERO DANCING 急不及待想玩次回作！	CRI	3800日圓	SLG
30日	超級機械人大戰α for Dreamcast	BANPRESTO	7800日圓	SLG
	GetBass 2	SEGA	5800日圓	SPT
	新世紀EVAGELION TYPING 補完計劃	GAINAX	6800日圓	ETC
	創造&齊來玩職業棒球！	SEGA	3800日圓(預價)	SPT

9 月發售預定

6日	ZERO GUNNER 2	彩京	5800日圓	STG
	莎木II	CRI	7800日圓	RPG
	SEGA EXTREME SPORTS	SEGA	5800日圓	SPT
	DIGI CARAT FANTASY	BROCCOLI	5800日圓	AVG
	RUN=DIM as Black Soul	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	DIGI CARAT FANTASY限定版	BROCCOLI	7800日圓	AVG
	莎木II 初回限定版	CRI	7800日圓	RPG
13日	■AIR	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	COSMIC SMASH	SEGA	2800日圓	ACT
	CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	6800日圓	FIG
20日	我的網球人生	貧乏SOFT	5800日圓	SPT
27日	Candy Stripe～見習天使～	SEGA	6800日圓	SLG
	PACHISLOT帝王DREAM SLOT～OLYMPIA SP～(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	Memories Off 2nd	KID	6800日圓(預定)	AVG
	MEMORIES OFF 2ND初回限定版	KID	6800日圓(預定)	AVG
	Candy Stripe～見習天使～ 初回限定版	SEGA	9800日圓	SLG
	SNK BEST BUY THE KING OF FAIGHTERS '99 EVOLUTION	SNK	2800日圓	FIG
9月	餓狼MARK OF THE WOLVES	SNK	5800日圓	FIG

10 月發售預定

4日	■Propeller Arena	SEGA	5800日圓	STG
10日	ELDORADO GATE 第7卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
18日	■BOMBER HEHHE	FUJI COM WORK TRADING	5800日圓	ETC
10月	■D+VINE[LUV]	PRINCESS SOFT	6800日圓	RPG
	天玉-1st Sunnyside-	KID	價格未定	AVG
	瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	7800日圓	RPG

11 月發售預定

	■IF IT HAPPENS…	FUJI COM WORK TRADING	5800日圓	ETC

12 月發售預定

12月	■BOKO夢之達人	FUJI COM WORK TRADING	3300日圓	ETC
	櫻大戰ONLINE帝都VERSION(暫稱)	SEGA	價格未定	ETC
	櫻大戰ONLINE巴里VERSION(暫稱)	SEGA	價格未定	ETC

2001 年發售預定

夏	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
秋	REZ	SEGA	價格未定	STG
	PRISM HEART(暫稱)	KID	價格未定	AVG
	VICTORY GOAL 2001(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
2001年	MYSTEREET～不可逆世界的探偵紳士～	ABEI	價格未定	AVG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	NHL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NFL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	DERBY OWNER'S CLUB ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
	ToeJam & Earl	SEGA	價格未定	ACT
	POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPT
	Froigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
	創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
	World Series Baseball 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	同窗會again	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

2002 年發售預定

春	櫻大戰4～戀愛少女～	SEGA	價格未定	AVG

發售日未定

	CHI Q的朋友們	NEXTECH	3800日圓	ETC
	機動戰士GUNDAM連邦vs自護	BANDAI	價格未定	ACT
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800日圓	RAC
	NEPPACHI VI@VPACHI～CR尋寶探險隊～	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	TREASURE STRIKE @abarai版	KID	價格未定	ACT
	聖誕怪傑(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	盜墓迷城(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	type-X.～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
	AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
	GET BASS @abarai版	SEGA	價格未定	SPT
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 @abarai版	SEGA	價格未定	STG
	ZOMBIE REVENGE @abarai版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNAMITE刑事 2@abarai版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNIMITE ROBO (暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	新SPACE CHANNEL 5(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT

XBOX

11 月發售預定

11月	NEVERLAND SAGA	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG

12 月發售預定

12月	■X CHASER	IDEA FACTORY	價格未定	RAC

2001 年發售預定

秋	MYST III EXILE	MYPICK	價格未定	AVG
冬	Style Laboratory	O2	價格未定	SLG
	METAL DUNGEON	PANZER SOFTWARE	價格未定	ACT

今冬發售預定

	DOUBLE-S.T.E.A.L.	文化社	價格未定	RAC
	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG

2002 年發售預定

	紅之海 去吧！前往紅之彼方	KOEI	價格未定	SLG

發售日未定

	SEGA GT 2002(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	AIR FORCE DELTA II(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	GUN VALKYRIE	SEGA	價格未定	ACT
	JET SET RADIO FUTURE(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	PANZER DRAGOON最新作	SEGA	價格未定	STG
	MAJIDESU FIGHT！	TAKUYO	價格未定	ACT
	RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG
	MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	DEAD OR ALIVE 3	TECMO	價格未定	FIG
	ESN winter X Games snowboarding2002(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	SILENT HILL 2 Xbox Version(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	實況WOLRD SOCCER 2001(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	幻魔鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	DINO CRISIS 3(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	BRAIN BOX(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SLG
	信長之野望 嵐世紀(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	CRAZY TAXI NEXT(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG

SCHEDULE

Nintendo 64

8 月發售預定

10日	DERBY STALLION 64	MEDIA FACTORY	6800日圓	SLG

Nintendo Gamecube

9 月發售預定

14日	SUPER MONKEY BALL	SEGA	價格未定	ACT
	LUIGI MANSION	任天堂	6800日圓	RAC
	WAVERACE BLUE STORM	任天堂	6800日圓	SPT

10 月發售預定

26日	PIKMIN	任天堂	6800日圓	ETC

11 月發售預定

11月	大亂鬥SMASH BROTHER DX	任天堂	6800日圓	ACT

12 月發售預定

12月	■ETERNAL DARKNESS 被邀請之13人(暫稱)	任天堂	6800日圓	AVG
	■動物之森+(PLUS)	任天堂	6800日圓	ETC

2002 年

春	VIRTUA STRIKER 3 VER.2002(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT

發售日未定

	■PHANTASY STAR ONLINE for GC	SEGA	價格未定	RPG
	動物番長	任天堂	價格未定	ACT
	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價 格 未 定	AVG
	UNIVERAL STUDIO JAPAN(暫稱)	KEMCO	價格未定	AVG
	BATMAN(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	STARFOX ADVENTURE DINASOUR PLANET	任天堂	價格未	ARPG
	★SSX TRICKY(暫稱)	ELECTRONIC ARTS SQAURE	價格未定	SPT
	★FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS SQAURE	價格未定	SPT
	★BOMBERMAN GENERATION	HUDSON	價格未定	ACT
	★RUNE(暫稱)	FROM SOFTWARE	價格未定	不詳

Game Boy

8 月發售預定

10日	櫻桃小丸子 村內大家一起玩遊戲！	EPOCH社	4300日圓	ETC
	假貨 PUZZLE來啊	PRIME SYSTEM	4800日圓	PUZ
	BAD BATSU 丸ROBOT BATTLE	HUDSON	4500日圓	ETC
24日	POCKET COOKING	J WING	4800日圓	SLG
30日	GAMEBOY WARS 3	HUDSON	3800日圓	SLG

9 月發售預定

7日	ESTPOLIS傳記~甦醒之傳說~	TAITO	4800日圓	RPG
14日	全日本少年SOCCER大會 目標是日本一！	SUCCESS	4800日圓	SPT
中旬	火車頭THOMAS	TAM	4500日圓	不詳
9月	蒼鼠俱樂部 讓我教你	JORDON	4300日圓	ETC

10 月發售預定

12日	激走！彈丸RACER音速BLASTER DANGUN彈	IMAGINEER	4600日圓	SLG
10月	漢字BOY 3	J・WING	4980日圓(預定)	ETC

11 月發售預定

16日	好朋友COOKING SERIES4 開心的甜品	MTO	4200日圓	不詳
11月	■NETWORK冒險記BUG SITE ALPHA	SMILE SOFT	4800日圓	RPG
	■NETWORK冒險記BUG SITE BETA	SMILE SOFT	4800日圓	RPG

12 月發售預定

6日	■櫻大戰GB2 THUNDER BOLT大作戰	SEGA	4800日圓	AVG
12月	★MON★STER TRAVELLER	TAITO	4300日圓	RPG

2001 年發售預定

秋	仰天人間 BATOSHIRA	KONAMI	4800日圓	不詳
	令我心跳！！	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	不詳
冬	FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻之GRAND LINE冒險記	BANPRESTO	價格未定	RPG
2001年	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	KLUSTAR	SPIKE	4300日圓	PUZ
	XtremeWheels目標是BMX Champion！	SPIKE	4300日圓	RAC

發售日未定

	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓(預定)	RAC
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	3800日圓	ACT
	★HAMSTER PARADISE 4	ATLUS	價格未定	SLG

Game Boy Advance

8 月發售預定

9日	JURASSIC PARK III~去看恐龍~	KONAMI	5800日圓	SLG
10日	極~麻雀DELUXE~未來戰士21	ATHENA	5200日圓	TAB
	SUPER BLACK BASS ADVANCE	STAR FISH	4800日圓	SPT
21日	WARIO LAND ADVANCE ~YOKI之財寶	任天堂	4800日圓	ACT
30日	JURASSIC PARK III ADVANCE ACTION	KONAMI	5800日圓	ACT
31日	高校受驗ADVANCE SERIES 英語構文篇	KEYNET	6800日圓(預定)	ETC
	高校受驗ADVANCE SERIES 英熟語編	KEYNET	6800日圓(預定)	ETC
	高校受驗ADVANCE SERIES 英單語編	KEYNET	6800日圓(預定)	ETC

9 月發售預定

7日	■奇奇怪界ADVANCE	ARTRON	5200日圓	ACT
	MEDAROT ADVANCE 盔甲蟲VERSION	IMAGINEER	5800日圓	SRPG
	MEDAROT ADVANCE 鍬型蟲VERSION	IMAGINEER	5800日圓	SRPG
13日	ROBOT PONCOTS 2 CROSS VERSION	HUDSON	5200日圓	RPG
	ROBOT PONCOTS 2 RING VERSION	HUDSON	5200日圓	RPG
	幻想水滸傳CARD STORY	KONAMI	5800日圓(預定)	ETC
20日	★FIELD F人NINE DIGITAL EDITION 2001	KONAMI	5800日圓(暫稱)	TAB
21日	超級機械人大戰A	BANPRESTO	5800日圓(預定)	SLG
27日	Z.O.E. 2173 TESTAMENT	KOANMI	5800日圓	ACG
9月	LOVE HINA ADVANCE 祝福的鐘會響嗎？	MARVELOUS ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	蒼鼠物語2 GBA	CULTURE BRAIN	5800日圓	SLG
	西原理惠子之殿堂麻雀	MEDIA RING	4800日圓(預定)	TAB

10 月發售預定

4日	HATENA SATENA	HUDSON	5200日圓	ETC
18日	大家一起來PUYO PUYO	SEGA	4800日圓	PUZ
26日	很喜歡寵物系列1 可愛的蒼鼠GBA(暫稱)	MTO	5200日圓	SLG
中旬	HELLO KITTY COLLECTION MIRACLE FASHION MAKER	IMAGINEER	價格未定	ETC
10月	■PHALANX(暫稱)	KEMCO	4980日圓	STG
	逆轉裁判	CAPCOM	4800日圓	AVG

11 月發售預定

11月	■機械化軍隊(暫稱)	KEMCO	價格未定	SLG
	激鬥 CAR BATTLER GO！	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	RPG
	GURU LOGIC CHAMP	COMPILE	價格未定	PUZ
	★ADVENTURE OF 東京DISNEY	KONAMI	價格未定	不詳

12 月發售預定

7日	創造學校！	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
	ADVANCE RALLY	MTO	5200日圓	RAC
12月	BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE 2	CAPCOM	價格未定	RPG
	THE KING OF FIGHTERS GAME BOY ADVANCE版(暫稱)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	FIG

2001 年發售預定

夏	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	FIG
秋	■好朋友麻雀KABU REACH	KONAMI	價格未定	TAB
	MAGICAL VACATION(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	GAME BOY WARS ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	馬穴大作戰(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	WIZARDARY SUMMONER	MEDIA RING	價格未定	RPG
	ESPN Xgames Skateboarding	KONAMI	5800日圓	SPT
	4V4嵐(暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
	信長之野望	KOEI	6800日圓	SLG
	麻雀ADVANCE(暫稱)	HORI	價格未定	TAB
	★SANSARA NARGA 1X2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	RPG
冬	■MONSTER FARM ADVANCE	TECMO	價格未定	SLG
	SONIC THE HEDGEHOG(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	ZOIDS SAGA	TOMY	價格未定	不詳
	MUTSU(暫稱)	TOMY	價格未定	不詳
	★CINDERELLA GBA(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	不詳
2001年	■COLUMNS CROWN	SEGA	價格未定	PUZ
	SUPER MARIO ADVANCE 2(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	金魚物語GBA	CULTURE BRAIN	價格未定	AVG

今冬發售預定

	BLENDER BLOS	INFOGRAMES HUDSON	價格未定	ACT

2002 年發售預定

2月	WOODY WOOD BECKER(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
4月	■DIGICO COMMUNICATION	BROCCOLI	價格未定	ETC
春	★黃金之太陽～失去之時代～(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
2002年	POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG

發售日未定

	■伍右衛門 NEWAGE出動！(暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
	■GAMEBOY MUSIC(暫稱)	任天堂	6800日圓	SLG
	■在哪裡也可對局 役滿ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	TAB
	■FIRE EMBLEM封印之劍(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	MAIL CUTE	KONAMI	5800日圓	ETC
	KID CROWN之CRAZY CHESS(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	SUPER MARIO ADVANCE 3(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	METROID FOR GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	DIADROID大作戰(暫稱)	EPOCH社	價格未定	不詳
	STREET FIGHTER ZERO 3↑	CAPCOM	價格未定	FIG
	BREATH OF FIRE II～使命之子～	CAPCOM	價格未定	RPG
	EZ-TALK 中級編(暫稱)	KEYNET	價格未定	ETC
	SABRE WOLF	任天堂	價格未定	不詳
	DONKEY KONG COCONUT CRACKER	任天堂	不詳	
	★攜帶電獸TELEFANG 2 SPEED VERSION	SMILE SOFT	價格未定	不詳
	★攜帶電獸TELEFANG 2 POWER VERSION	SMILE SOFT	價格未定	不詳
	★BOMBERMAN MAX 2 BOMBERMAN EDITION	HUDSON	價格未定	不詳
	★BOMBERMAN MAX 2 MAX EDITION	HUDSON	價格未定	不詳
	★DIDIKONG PILOT(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	★DOMO君之不思義電視(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	★TOMATO ADVENTURE(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	★HAPPY PANECCHU！(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	★PATLAND(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	★LUNA BREATH(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳

Neo-Geo

10 月發售預定

26日	★戰國傳承2001	SNK	32000日圓	ACT

Neo-Geo Pocket

9 月發售預定

13日	SNK VS CAPCOM CARD FIGHTERS 2 EXPAND EDITION	SNK	4500日圓(預定)	TAB

發售日未定

	■ARUZE王國 連爆！SLOT PUZZLE	SNK	價格未定	SLG
	■ARUZE PACHISLOT SIMULATOR第9彈(暫稱)	SNK	價格未定	SLG
	■DON之CASINO NIGHTS！	SNK	價格未定	ETC

Wonder Swan

8 月發售預定

16日	■機動戰士GUNDAM VOL.2～JABURO～	BANDAI	4980日圓	SLG
下旬	HUNTER X HUNTER~被引導者	BANDAI	4500日圓	不詳
8月	STAR HEARTS~星與大地之使者~	BANDAI	4980日圓	ARPG

9 月發售預定

27日	■GUILTY GEAR PETIT 2	SAMMY	4800日圓(預定)	FIG
中旬	■FROM TV ANIMATION ONEPIECE～虹之島傳說～	BANDIA	4500日圓	不詳

10 月發售預定

上旬	■DIGIMON TAMERS BATTLE SPIRIT	BANDAI	價格未定	不詳
下旬	犬夜叉～戈薇之戰國日記～(暫稱)	BANDAI	價格未定	RPG

2001 年發售預定

夏	INSECT BREEDER(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
秋	瑪莉與艾莉兩人的鍊金術士	E3 STAFF	4800日圓(預定)	SLG
	MOBILE SUIT GUNDAM MSPLATOON.COM	BANDAI	4980日圓	SLG
	DIGIMON TAMERS NETWORK TAMERS(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG

發售日未定

	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISS			
9日	■在哪裡也有蒼鼠 4 心			



QUESTIONNAIRE



各位讀者假如想得到我們本期送出的珍貴禮品，只需要在本頁的表格上填上你的個人資料以並回答一份簡單的問卷，並將其寄回香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓，封面註明「回覆問卷調查」，我們便會從所有回覆問卷的讀者中抽出獲獎的幸運兒，而且所有回覆問卷的讀者更可以到本編輯部抄取由我們提供的各種遊戲SPECIAL SAVE!

個人資料

姓名：______

性別：☐男 ☐女

年齡：______

職業：______

身份證號碼：______

聯絡方法(電話或E-mail)：______

[註：以上個人資料只會作贈送獎品時核對身份之用。]

問卷內容

閣下會給本期的內容整體值多少分數？☐
(請在方格上填上分數。1分為最低，10分最高。)

閣下選擇購買本誌的原因是?(可選擇超過一項)
- ☐ 本誌的遊戲攻略資料詳盡
- ☐ 本誌內容資料夠新夠快
- ☐ 本誌的內容夠專業準確、分析獨到
- ☐ 本誌的副刊內容豐富
- ☐ 本誌的專題特集吸引
- ☐ 本誌的排版精美
- ☐ 本誌的封面精美

其他：______

請問閣下現時擁有以下哪一些遊戲主機?
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ PLAYSTATION2
- ☐ DREAMCAST
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- ☐ GAMEBOY ADVANCE
- ☐ NEOGEO
- ☐ WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR

閣下未來打算購買以下哪一些遊戲主機?
- ☐ PLAYSTATION2
- ☐ XBOX
- ☐ GAMECUBE
- ☐ DREAMCAST
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- ☐ GAMEBOY ADVANCE
- ☐ WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
- ☐ NEOGEO

閣下最喜歡本期的哪一些欄目?
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)
1.☐ 2.☐ 3.☐ 4.☐ 5.☐

閣下最不喜歡本期的哪一些欄目?
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)
1.☐ 2.☐ 3.☐ 4.☐ 5.☐

本期《Gameplayers Magazine》內容一覽

(1) EDITORIAL (遊戲時事評論)
(2) NEWS HEADLINE (遊戲相關新聞)
(3) RANKING (各類排行榜)
(4) FEATURE：探討FFX故事及ENDING之謎(專題特集)
(5) EDITOR'S CHOICE (編輯精選)
(6) NEO GEO WORLD (SNK專頁)
(7) NEW GAME EXPRESS (將推出遊戲介紹)
(8) NOW ON SALE (新推出遊戲介紹)
(9) HOW TO WIN (遊戲攻略)
(10) COLUMNS：內海幸專欄(專欄)
(11) COLUMNS：次世代觀點(專欄)
(12) COLUMNS：天堂路(專欄)
(13) ARCADE (街機介紹)
(14) PC GAME (電腦遊戲介紹)／特稿：打機必備配件
(15) JAPANESE IDOL (日本偶像介紹)
(16) ANIME (動畫介紹)
(17) GALLERY (讀者投稿畫廊)
(18) HOBBY (玩具模型介紹)
(19) MUSIC (日本樂壇專頁)
(20) REAL PLAYER? (遊戲相關問題測驗)
(21) LETTERS (讀者來信)
(22) CHEATS (遊戲秘技)
(23) RETRO GAMES (舊遊戲回顧)
(24) 讀者參與計劃 魔洞神龍TRPG

除了本誌之外你還閱讀哪一些遊戲雜誌?
- ☐ GAME PLUS
- ☐ GAME WAVE
- ☐ GAME STATION
- ☐ GAME WEEKLY
- ☐ PC PLAYER
- ☐ 日文遊戲雜誌

閣下期望本誌未來能夠增加哪一些內容？______

閣下認為本誌在哪一個方面是最有待改善的呢？______

最近兩個星期閣下最喜歡玩哪一些遊戲作品(包括電視及電腦遊戲)?______



QUESTIONNAIRE

參加抽獎讀者注意事項：

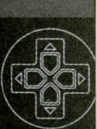
1）我們會個別通知所有獲獎的讀者有關領取禮品的事宜。
2）獲通知的讀者需親臨本誌編輯部領取禮品，並須出示身份証以便核對身份。

抄取SAVE DATA的讀者注意事項：

1）請在下方列出的「今期SAVE DATA一覽」中註明你想抄取的遊戲資料內容
2）讀者須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）請於星期三至星期六早上11時至下午5時，親臨本誌編輯部抄取資料
4）請出示身份證以便轄對身份

今期SAVE DATA一覽(請在你需要的SAVE資料後面的方格上畫上記號)

遊戲名稱	機種	SAVE內容	所需容量	
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION及戰機	1 BLOCKS	☐
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS	☐
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS	☐
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS	☐
EHRGEIZ	PS	可選用FF7的角色	2 BLOCKS	☐
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
INFINITY	PS	全CG GALLERY有齊	2 BLOCKS	☐
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
R・TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS	☐
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏TEAM及場地	2 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS	☐
久遠之絆	PS	全CG GALLERY有齊	1 BLOCKS	☐
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS	☐
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS	☐
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS	☐
瑪魯王國之人形公主	PS	可選用8個隱藏公仔	1 BLOCKS	☐
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS	☐
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS	☐
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB	☐
BLOODY ROAR 3		可選用所有角色	130 KB	☐
BLOOD THE LAST VAMPIRE		全ENDING記錄	166KB	☐
WINNING ELEVEN 5	PS2	可選用所有隱藏TEAM & 全英文名	108KB	☐
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	PS2	齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能	81KB	☐
GRAN TURISMO 3A-spec	PS2	金錢MAX	1BLOCKS	☐



誠聘編輯。

你是否願意與我們見證新世代Gameplayers的誕生？

《Gameplayers Magazine》由1995年前創刊至今，一直以為香港的玩家提供最高質素的遊戲雜誌為目標。而為了把香港的遊戲雜誌界帶進另一個新世代，我們現時正進行一連串的改革，力圖打破傳統遊戲雜誌的框框，建立一本真正屬於香港人的遊戲雜誌，但與此同時，我們極需要一班擁有同樣理想的新血加入我們編輯的行列，假如你一直有志加入遊戲雜誌編輯的工作、又具備以下的條件的話，我們很希望你能加入我們的大家庭。

有意者請詳履歷連同一篇你最近玩過的遊戲作品介紹稿以及一份以《出色遊戲必備的條件》為題的稿件 (各為500至1000字)，寄香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓遊戲誌編輯部收，信封請註明應徵編輯，或電郵至ianmak@gameplayers.com.hk。

(申請人所提供的資料將予保密並只會作招聘有關職位用途)

申請人必需具備以下條件：

(1) 對遊戲雜誌編輯工作有濃厚興趣。
(2) 優良中文書寫能力，同時具有稿件的創作、構思及組織能力。
(3) 懂中文輸入法。
(4) 中級日文水平，並擁有閱讀日文雜誌的能力。
(5) 對電視遊戲有豐富知識。



GAMEPLAYERS 遊網誌

ONLINE

The Unique OnlineGames Magazine

m a g a z i n e

千呼萬喚始出來

第一本專為網絡遊戲玩家而設的雜誌

Gameplayers Online Magazine 遊網誌 雙週刊

